SUPER Famicom®

任天堂公式ガイドブック

Nintendo®

APE inc.

小学館

カービィボウル



ホールインワンをねらえ!

ノーマル&エクストラ全192ホール完全攻略ガイド

SUPER FAMICOM

任天堂公式ガイドブック

Nintendo

APE inc.

小学館



ホールインワンをねらえ!

ノーマル&エクストラ全192ホール完全攻略ガイド

K I R B Y B A L L

CONTENTS



基本操作

1.ホール全体をチェック(画面スクロール)……Ⓨ+✚

2.ガイドラインの設定

●ショットの選択

✚……ゴロモード(ゴロの状態で✚を押すと、長めのガイドラインが表示されます)

✚……フライモード

●方向の設定

✚……左右の移動

L・R……左右45度単位の移動

●スピンパネルの設定

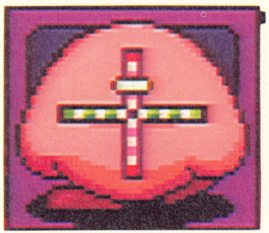
[ゴロ]

Ⓑ+✚……左右スピンの設定

[フライ]

Ⓑ+✚……左右スピンの設定

Ⓑ+✚……トップ・バックスピンのポインター設定

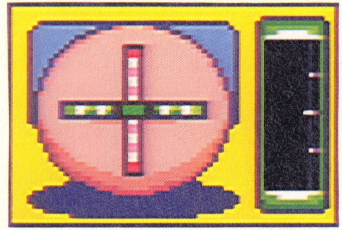


*ガイドラインはフルパワーでショットしたときのコースです。
パワーの加減で飛距離、コースがかわります。

3.ショットパネルの設定……Ⓐ

✚……左右スピンの設定

Ⓑ……キャンセル



4.ショットの決定……Ⓐ

[ゴロ]……パワーメーターを見ながらショット

[フライ]……トップ·バックスピンのマーカー決定、続いてパワーメーターを見ながらショット

5.ショット後の操作

Ⓑ……能力使用(水中では使えません)および能力解除

Ⓐ……がんばれ(普通よりよくはずんだり、飛距離がのびたりします)

6.その他

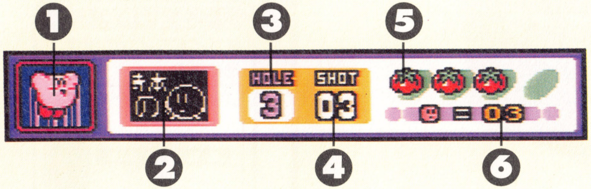
START……コースセレクト画面、タイトル画面にもどれます。

SELECT……スコア表を見ることができます。

1-PLAYER GAME

計64ホールの最少打数クリアをめざします。

各ホールの成績によって金、銀、銅メダルが与えられ、全コースでメダルを獲得すると、メダルのレベルに応じて特典が与えられます。(P46参照)



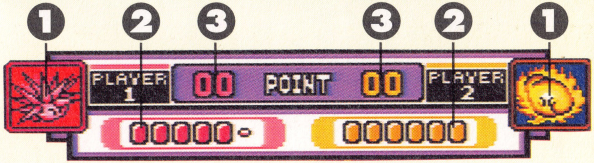
❶コンディションパネル(使える能力)
❷プレイヤーサイン
❸ホールナンバー
❹スコア(次のショットが何打目か)
❺バイタリティゲージ(体力)
・1打打つと-1
・ゴルドー、クラッコ、ダメージゾーンに当たると-1
・敵キャラをクリアすると+1
・カップインすると+1
❻ストック(持ち球数)
・バイタリティを使いきると-1
・コース外に落ちると-1
・ホールインワンすると+1

2-PLAYER GAME

1打ずつ交替で打ちながら星を奪い合い、各コースの合計ポイントを競います。

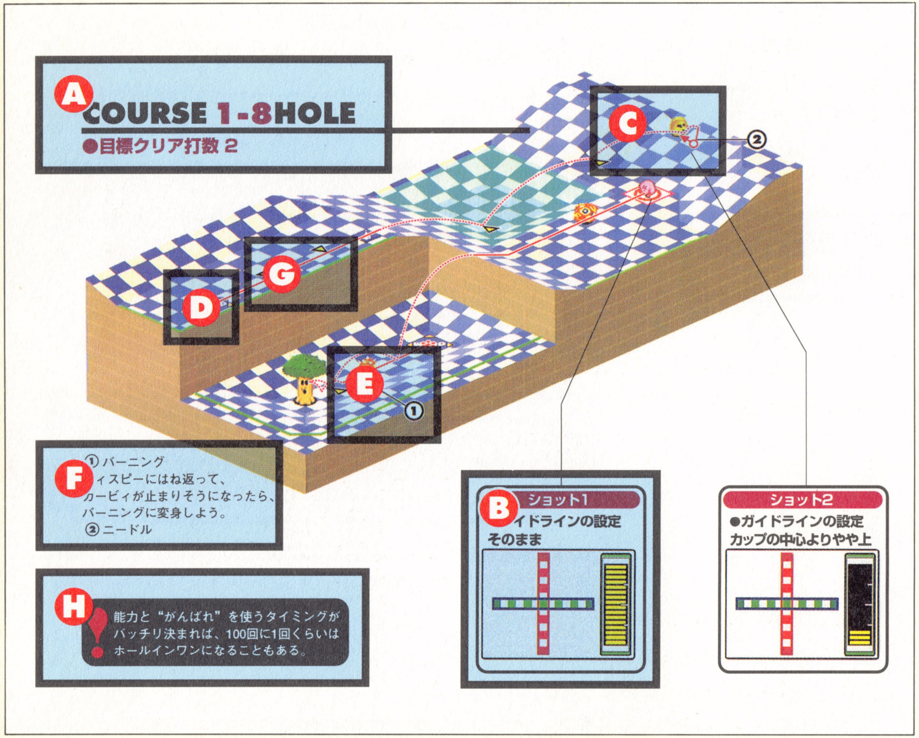
ショットパワー、ガイドライン表示の程度、トップ・バックスピンのマーカースピードの3項目で、ハンディキャップの設定ができます。

❖先攻・後攻はダイスで決めます。
❖交互にプレイし、1Pがクリアした星(ポイント)はピンクに、2Pがクリアした星は黄色になります。
❖相手の星にボールをぶつけると、自分の星になります。
❖相手に体当たりすると、相手の能力を奪うことができます(能力使用中に奪うことはできません)。
❖そのホールでカップインした方が、次のホールの先攻となります。



❶コンディションパネル(使える能力)
❷バイタリティゲージ(体力)
・1打打つと-1
・相手に体当たりされると-1(能力を使って体当たりされると-2)
・コース外に落ちると-2
・使いきると1回休み(復帰時は4個から)
・カップインすると+2
❸スコア(コースのトータルポイント)

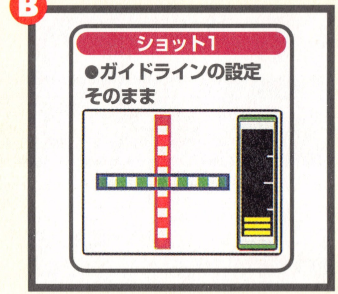
マップの見かた



A

コース・ホールナンバーと、ホールクリアに必要な打数です。

B



最良のショットを打つための、さまざまな設定が一目でわかるようになっています。

[ガイドラインの設定]

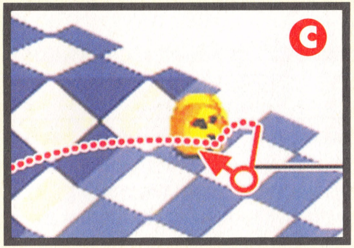
そのまま……ゴロでショットの方向を移動しない

フライ……十字ボタンの上を1回

L……Lボタンを押す、数字はその回数

R……Rボタンを押す

右……十字ボタンの右を押す
左……十字ボタンの左を押す
[スピンパネルの設定]
トップ･バック､左右スピンの設定を表しています。縦と横のバーが重なるポイントに合わせてください。
[パワーメーターの設定]
ショットパワーの強さを表しています。

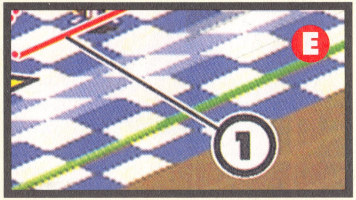


マップに記されたラインは、最初のショットからカップインまでのルートです。実線はゴロを、点線はフライを示しています。ルートの終わりの矢印がカップの位置になります。

また1打でクリアできないホールでは、2打目以降のショット位置が円で記されています。2打目、3打目の位置はその前のショットによって変わりますが、ここではガイド通りのショットが打てた場合の位置が記されています。



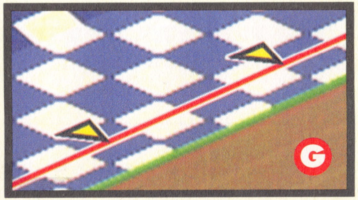
ワープパネル上の花のマークは、そこからワープイン、ワープアウトすることを表しています。



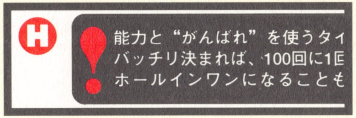
数字のついた引き出し線の箇所は、そこが能力使用、あるいは攻略の重要なポイントであることを示しています。

F

Eの地点で使用する能力の種類、使い方のコツ、カービィ操作のポイントなどが解説されています。



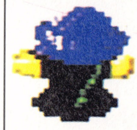
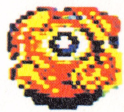
三角印のポイントで“がんばれ”ボタン(Aボタン)を押します。



目標クリア打数が2打以上になっているホールでも、ごくまれにホールインワンが出る場合もあります。そうしたホールでホールインワンをねらう時のアドバイスです。

キャラクター

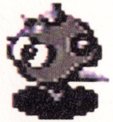
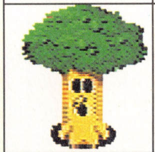
能力/★

	**ハイジャンプ**●高く飛び上がる。		**フリーズ**●水面を凍らせてすべることができる。 **2P** 相手を凍らせて、1回お休みにさせる。
	**パラソル**●十字ボタンで落下地点をコントロールできる他、ブレーキの役目も。		**トルネード**●十字ボタンの左右で、ゆるやかに方向を変えながら進める。 **2P** トルネードの状態で体当たりすると、相手を空高く舞い上げてはじきとばせる。コースアウトさせたい時などに便利(ストーンやニードルには効果なし)。
	**スパーク**●ウィスピーやクラッコを破壊。 **2P** 相手を感電させて、はじきとばす(ストーンやニードルには効果なし)。		**ニードル**●勢いがあると停止位置が少しズレるが、斜面でも止まることができる。 **2P** ニードルの状態の時は、体当たりされても自分のバイタリティは減らずに、相手のバイタリティが減る。
	**ホイール**●加速して、水面やバンカーも通過できる。バンパーに当たると跳ね上がって止まる。 **2P** 相手を踏みつける(ストーンやニードルには効果なし)。		**バーニング**●一定時間急加速して、距離がのびる。バンパーに当たるとはね返る。 **2P** バーニングで体当たりすると、相手を燃やして、はじきとばすことができる。トルネード同様、相手をコースアウトさせたい時に便利。
	**ストーン**●その場で停止できるが、斜面はズリ落ちる。 **2P** 相手の真上で変身すると落下して踏みつぶすことができるが、踏みつぶした相手に投げとばされるので停止位置が若干移動する。またストーンの状態ならば、体当たりされてもバイタリティは減らない(ただし2回まで)。		**ユーフォー**●制限時間10秒。十字ボタンの左右で直角に曲がりながら、一定の高度を進める。バンパーに当たると能力が解除される。 **2P** バンパーだけでなく、相手にぶつかっても能力が解除される。

★

ワドルディー 	スクイッシー 	ブルームハッター 
カブー 	アンプキン 	ギャスパー 

ダメージ

	**ゴルドー**●当たるとバイタリティが-1。
	**クラッコ**●ビームに当たるとバイタリティが-1。スパークで破壊できる。
	**ウィスピー**●単なる障害物。スパークで破壊できる。

能力/★



チェンジャー●(2P-GAMEのみ)当たると能力がスロットし、Aボタンを押した時に表示された能力が手に入る。

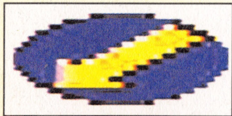
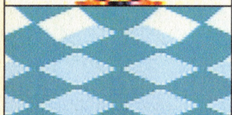
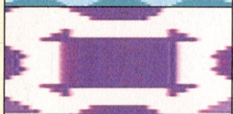
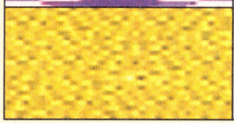
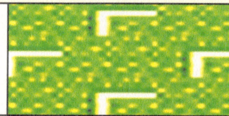
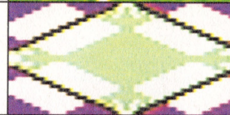
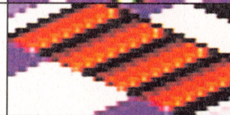
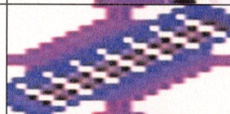
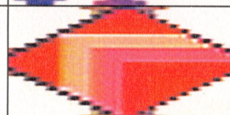
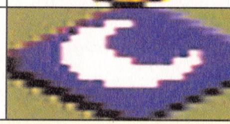
チェンジャーの活用法

チェンジャーのスロットは、ストーン→パラソル→バーニング→ニードル→トルネード→ホイール→スパーク→ハイジャンプ→フリーズ→ユーフォー→スカの順で回転する。しかし常にストーンから始まるわけではなく、自分が持っている能力の次の能力からスタートする。たとえばパラソルを持っていたら、スロットはバーニングから回転し始める。

またAボタンを押さずにスロットを回しっ放しにしておくと、自分が持っている能力の次の能力が手に入る。つまり、ほしい能力のひとつ前の能力を持った状態でチェンジャーを取れば、望みの能力を確実に手に入れることができる。各能力の対応表は、次の通りだ。

手持ちの能力	チェンジャーでもらえる能力
能力なし	ストーン
ストーン	パラソル
パラソル	バーニング
バーニング	ニードル
ニードル	トルネード
トルネード	ホイール
ホイール	スパーク
スパーク	ハイジャンプ
ハイジャンプ	フリーズ
フリーズ	ユーフォー
ユーフォー	スカ

ヤクモノ

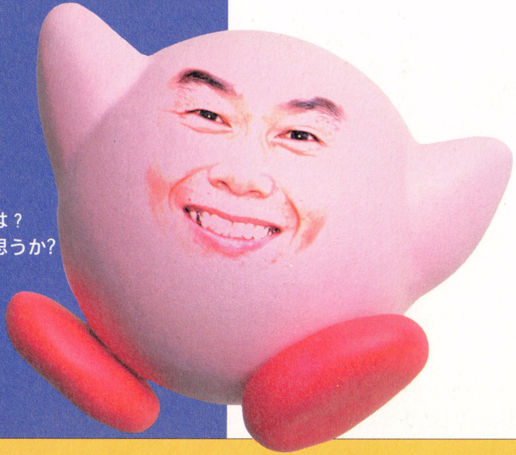
	**キックパネル**● 上に乗ると、矢印の方向に進む。ボールの勢いは変わらない。
	**ダメージゾーン**● トゲの上に落ちると、バイタリティが-1。
	**ワープパネル・赤**● 別のパネルにワープして、入った時の方向に出る。
	**ワープパネル・青**● 別のパネルにワープして、矢印の方向に出る。
  	**池**● 落ちると出るのが大変。スイッチがあれば、水を入れたり出したりできる。
  	**ターンテーブル**● スイッチでパネルを回転させたり、回転を止めたりできる。
	**バンカー**● ボールの勢いが止まってしまう。
	**芝**● 上を転がると、矢印の方向に流される。
	**トランポリン**● 高くはずむ。
	**コンベアー**● コンベアーの終点まで運ばれる。
	**エアカーテン**●上を転がると、吹き上げられる。
	**ダッシュパネル**● 上に乗ると、矢印の方向に急加速する。乗っている時間や当たる角度で加速力や方向が変わる。
 	**昼夜スイッチ**● (2P-GAMEのみ)自分と相手の星を入れ換える。使用は同一ホールで3回まで。

QUESTIONARY

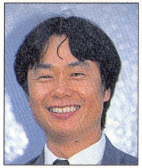
カービィボウル開発者アンケート

〈だれにでも楽しめるゲーム〉というのは、ありそうでいてなかなかない。しかし『カービィボウル』は、テクニックには自信があるという人も、そうでない人も、ヘビーにやり込みたい人も、暇つぶしにさわりたい人も、全部まとめて面倒見ようという、たいそう太っ腹なゲームである。
間口が広くて奥が深い――こんなゲームにだれがした!? カービィの他愛ない表情の裏には、開発スタッフの非凡な素顔が隠れている。

①『カービィボウル』で担当したこと
②いちばん苦心したこと、心残りなこと
③いちばん自慢したいこと
④子供の頃、なりたかったもの
⑤もし、今の仕事をしてなかったら……
⑥カービィのここが好き、ここが嫌い
⑦今後、カービィにさせてみたいこと
⑧いちばん好きな変身キャラ
⑨もし、変身できるとしたら？　その理由は？
⑩今後、どんなゲームをつくってみたいと思うか?
⑪プレイヤーに一言



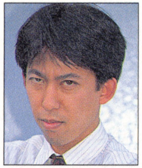
宮本　茂
S27.11.16生



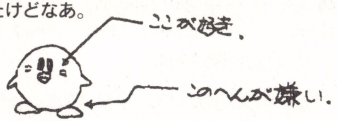
❶プロデュース、基本企画
❷苦心/シンプルで奥行きのあるゲームにしたかった。
❸このゲームが、製作開始から実は『マザー2』と同じくらい経っていること。
❹❺人形劇の人形の作り手
❻好き/名前　嫌い/「次のゲームを作れ!」とうるさいところ
❼ヒミツ
❽やっぱり狼男でしょう。
❾(フィドルとかマンドリンの)ミュージシャン。セッションで思いのままに演奏できたら気持ちいいですよね。
❿ないしょ
⓫自由に遊んでください。けど、やはりスコアメイクは基本だと思います。

カービィボウルとかけて　**ポチという名のネコ**と解く。　その心は　**タマの ようでタマでない。**

田邊賢輔
S38.1.26生



❶マップ全体構成、マップ作成
❷仕事の最後の追い込みの頃、ある別離がありました。もうちょっと精神的な余裕があれば、こんなことには…。いろいろな意味で思い出深いSOFTになってしまいました。
❸そんな自慢なんて、おこがましいことようしませんワ。まあ、カラオケでアニメ歌わしたら、右に出るモンはいてません。

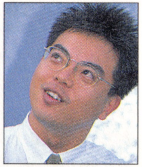
❹競馬の騎手になりたかった。タニノムーティーという馬が好きでした。
❺うーん、オーストラリアで羊飼いをするのも夢やったけどなあ。
❻


❼花札（やっぱり任天堂ですから）
❽映画やったらクローネンバーグ監督の『ザ・フライ』、ヒーローもんやったら『ウルトラセブン』、小説やったら夢枕獏氏の『幻獣少年キマイラ』。
❾めちゃベッピンのダイナマイトボディーのねーちゃんになってみたいなあ。祇園のマハラジャかXY(ゼクシイ)のお立台で踊るためですワ。
❿…新しい出会いのあるGame
⓫全コース3打以内でクリアできます。挑戦してみてください。2人用で遊べば、相手の性格が良くわかります。お試しください。

カービィボウルとかけて　**マッサージ**　と解く。
その心は　**ほどよい力加減でツボを狙います。**
(なんか、まじめすぎておもろないですネ。スンマセン)

酒井康裕

S40.11.8生

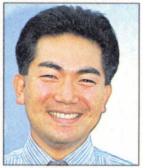


❶制作スケジュール調整、ゲーム内容についての（任天堂サイドの）意見のまとめ役、マップデザインを少々。
❷苦心/なんといっても、納期を守るためのスケジュール調整。心残り/裏面の金メダル獲得条件が厳しすぎたかも…。
❸決して自慢にはならないのですが、発売に至るまでの段階で、ある新記録を樹立してしまいました。(詳しいことは書けませんが…)
❹名探偵!
❺プロレス専門誌（紙）の記者?
❻好き/何気ないちょっとしたしぐさに見られる可愛さ　嫌い/その可愛さが時々鼻につくところ
❼結婚して、奥さんと子供ができて…カービィファミリーを築く。(これじゃパチ夫君か?)
❽レインボーマン……かな。変身の選り好みができるところが、お得な感じがします。
❾透明人間!　理由は…そんなの決まってるじゃないですかぁ。
❿どんなゲームにしろ、限りなく人間くさいCPプレイヤーというものを作ってみたいです。
⓫「ガンバレ」そして「ガンバリすぎるな!」

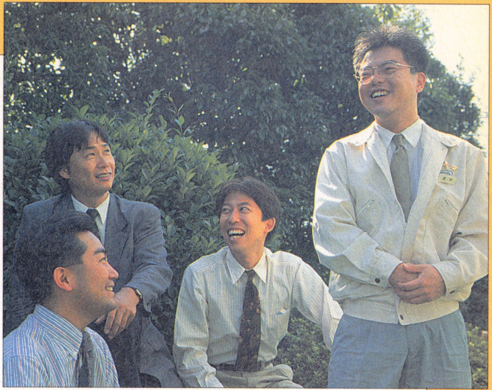
カービィボウルとかけて
獣神サンダー・ライガー　と解く。
その心は　**子供向けとあなどることなかれ。中身はけっこうエグイぞ。**

藤井英樹

S42.3.15生



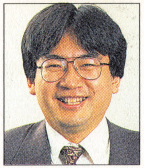
❶マニュアル、イラスト、ロゴなどの印刷物とゲームのコース制作(マップデザイン)
❷遊び方に関して、好みはそれぞれに違うものですが、自分がプレイしても、好みの違う人がプレイしても、「おもしろい」と共感してもらえるようなコースを制作しなければならない点で、かなり苦心しました。
❸能力を連続で使用することによってハイスコアを出せるコースがいくつかあります。その中でも、



「これは気持ちいい」と感じてもらえるような理想を、実際にコースに反映できた点は自慢できます。
❹プロ野球選手
❺マラソンランナー
❻形が丸くてシンプルなので好き。まゆ毛がないのが嫌い(まゆ毛は大事なんだ!)。
❼カービィには、スポーツをしてほしい!
❽怪物くん
❾ブルース・リー。肉体的に強いと、精神的にも自信につながるので、強いということはスバラシイことだと思います。
❿カービィのマラソンゲーム(飛ばずにひたすら走るカービィ)!
⓫シリーズ初の2人用対戦モードがプレイできるので、いろんな人とワイワイ楽しく競い合ってもらえれば、それで充分です。

カービィボウルとかけて　**恥ずかしい**　と解く。
その心は　**穴があったら入りたい。**

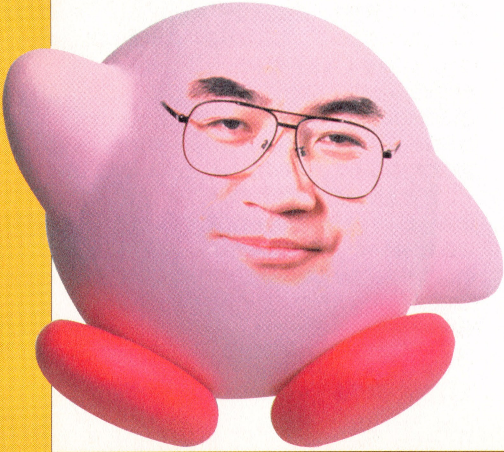
岩田　聡



S34.12.6 生

❶PRODUCER
❷苦心/カービィどうしの衝突計算の方法を考えること。でも、最後のデバッグがいちばん大変だったかも…。心残り/後半が、人によってはムズカシすぎたかも…。とくに小さい子供には…
❸高精度な計算処理（自分が担当したのは一部ですが…）
❹国鉄に入って電車とかを作りたいと思っていました。
❺とにかくモノを作る仕事をしていたでしょう。
❻カービィは大好きですが、何でもできるカービィを作るのはとても大変で、「作るのが大変なところが嫌い」です。でも楽しんで作っています。
❼車を運転させてみたい。宇宙で活躍させてみたい。（生のカービィだけでないものを作ってみたいです。）
❽ウルトラセブン
❾アイルトン・セナに変身して、F1で優勝する。モノ作りとは違う快感も味わってみたいから…。
❿たくさんの人に楽しんでもらえるモノ
⓫カービィボウルはいろいろな楽しみ方ができるゲームです。スコアを追求するだけでなく、いろんな形で楽しんでください。

カービィボウルとかけて　**鏡**　と解く。
その心は　**プレイヤーを映し出すゲームだから…。**



斉藤　崇

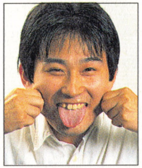


S42.5.12生

❶プロジェクトリーダー＆ディレクター
❷ルール仕様の作成！　とにかく新しいゲーム性をさがしていたので悩みました。
❸コース終了時のワイプパターン（星で画面が終わるヤツ）。開発途中ではいろんな種類があった。
❹“私の街の電気屋さん”
❺アニメの背景を描いていたと思います。
❻好き/まぁるいこと　嫌い/分別のないヤツなとこ（少なくともマンガなんかではそう。何も考えていなそーな主人公はけっこう少ないと思うぞ！）
❼“おしゃれ”をさせたい!
❽古いところではジャンボーグA（ジャンボーグナインは不可）。でも、どっちかというと中に乗りたかったかな?
❾北海道の原野に住むキツネ、かな?　理由はとくにないのだけれど…。
❿一歩半先の未来を感じさせるゲーム!
⓫基本は常に、狙って、パワーとスピンでショットすること。解き方がわかっても、これができないと高スコアはのぞめない!

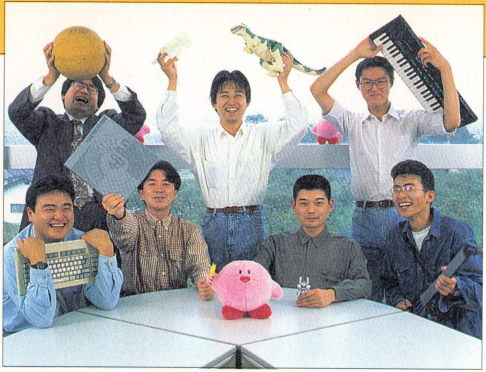
カービィボウルとかけて　**小学○年生**　と解く。
その心は　**さくま先生、カービィボウルもマンガのネタに使ってください。**

阿部哲也



S41.7.1生

❶プログラマーなのでプログラムを担当しました。主に、カービィ能力関係、敵、タイトルデモ等の部分。
❷苦心/能力とやられ　心残り/デデデが悪者になってしまったこと
❸敵制御のプログラム
❹料理が好きだったので、料理人（コック）じゃないかな。
❺立派な社会人!（笑い）
❻好き/何も考えてないところ　嫌い/際限なく何でもかんでも（誰でも）吸い込んでしまうところ
❼プププランドの役に立つこと（笑い）
❽『魔獣戦士ルナ・ヴァルガー』のルナ・ド・リムズベル
❾野鳥。私は自由だ…。
❿ちょっとエッチで妹思いの少年が父の形見のロボットに乗って地球外からの侵略者と戦うゲームの2作目（あくまでも思うだけですから…………＾＾；；）
⓫私は『カービィボウル』が下手だ!



カービィボウルとかけて　**人生**　と解く。
その心は　**（作業は）大変な道のりでした。**

郡司照幸

S44.9.16生



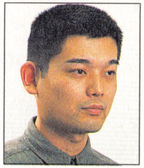
❶プログラム全般
❷苦心/二人用　心残り/もっといろいろなしかけを作りたかった。
❸高速化
❹（ちょっとマッドな）科学者?
❺何をやっているか想像つきません。
❻好き/おまぬけなところ　嫌い/（深い意味で）何でも吸い込むところ（さて、どういう意味でしょう?）
❼とりあえず、グレードアップさせていくことかな。
❽バオー来訪者（わかるかな?）
❾スーパープログラマー。だって、何でもそつなく簡単にプログラムを組んでしまうなんてかっこいいでしょ。

❿ばりばりのシューティング（作れたらいいなぁ…）
⓫対戦プレイで友達をなくさないように気をつけよう。

カービィボウルとかけて
ラグビーボール　と解く。
その心は　**どっちへ転ぶかわからない。**

下村真一

S41.8.21生



❶マップデザイン
❷苦心/デモプレイのデータ作成
❸ひみつ
❹テレビまんがを作る人
❺フリーター
❻好き/背中　嫌い/唇
❼動物たちとなかよくさせたい。
❽江藤蘭世
❾ないしょ。はずかしいから。
❿みんながしあわせになるゲーム
⓫イライラしてきたら小休止。

カービィボウルとかけて　**白い犬**　と解く。
その心は　**おもしろい。**

橋口　茂

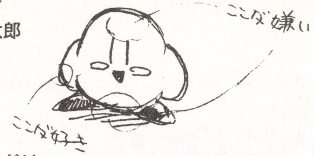
S42.8.14生



❶ドット絵
❷苦心/ダンスステージ
❸



❹絵描き
❺プー太郎
❻

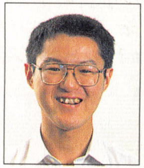


❼はらおどり
❽『ザ・フライ』
❾独裁者に変身して、世界征服したい。
❿へんなゲーム
⓫気合い

カービィボウルとかけて　**サーカス**　と解く。
その心は　**はらはらどきどき。**

安藤浩和

S44.3.2生



❶BGM、効果音など、音に関するものすべて。
❷音に使える容量が少なかったので苦労しました。
❸楽譜はけっこうこったことをしています。
❹何かの研究とかする人
❺英語関係の仕事か?
❻好き/描くのが簡単!　嫌い/操作しないと動かない。
❼今のままでも良いです。
❽昔の忍者みたいな人とか。
❾かっこいい男（理由:なし）
❿RPGなど
⓫練習しなさい。

任天堂公式ガイドブック
カービィボウル

監修……………………………糸井重里［エイプ］

編集……………………………長沢雄吾［100%］
押見香
桶谷紀子［キノキリ］

装丁・デザイン………………横山勝［キノキリ］

マップ製作……………………小島伸行
細越理加

立体イラストレーション……大山功一

写真……………………………木内博［キャパ］
奥田珠貴［プレスセンター大阪］
ピーピーエス通信社
オリオンプレス

制作……………………………渡辺隆司［キャメルクラッチ］
高山邦雄［小学館］

協力……………………………任天堂株式会社
株式会社HAL研究所

●1994年12月1日初版第一刷発行

発行人
田辺茂男

印刷所
三晃印刷株式会社　Printed in Japan

発行所
株式会社小学館
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替　(東京8-200)
電話　編集　03-3230-5395
販売　03-3230-5747

●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせはご遠慮ください。
●造本には十分注意しておりますが、万一落丁、乱丁などの不良品がありましたら「業務部」(TEL.0120-336-082)宛にお送りください。送料小社負担でお取り替えします。

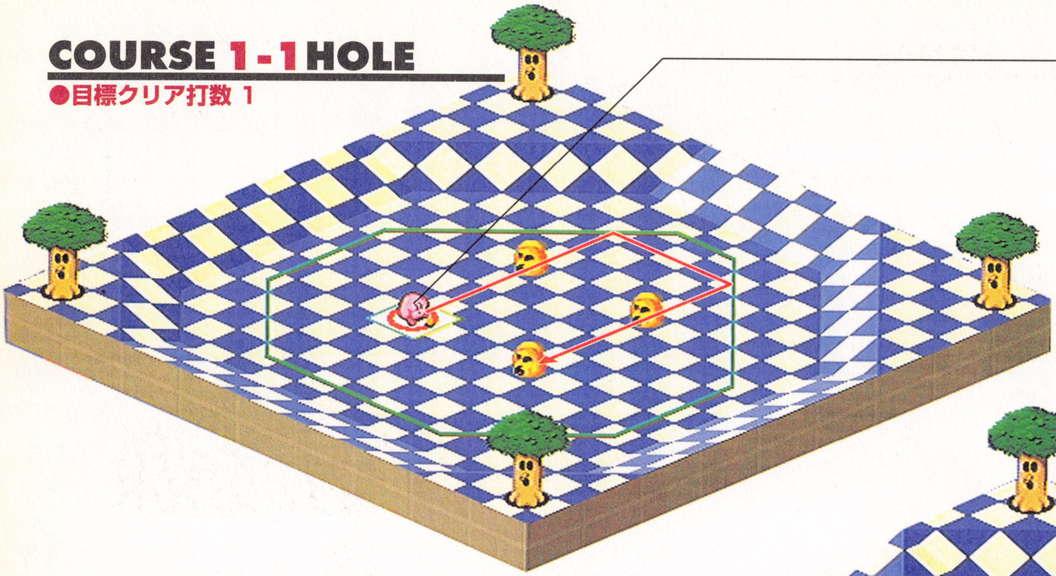
ISBN4-09-102499-8



ポロ/1チーム4名の2チームが、左手でマレットという木槌を持ち、右手で馬を操って、相手ゴールにボールを入れて得点を競う。スポーツとして普及したのは19世紀半ば、インドに駐留していたイギリス軍が自国に紹介してからだが、ペルシャの騎馬民族に起源を持ち、文字通り人馬一体となって行う勇壮なゲーム。

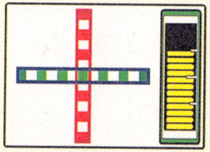
COURSE 1-1 HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

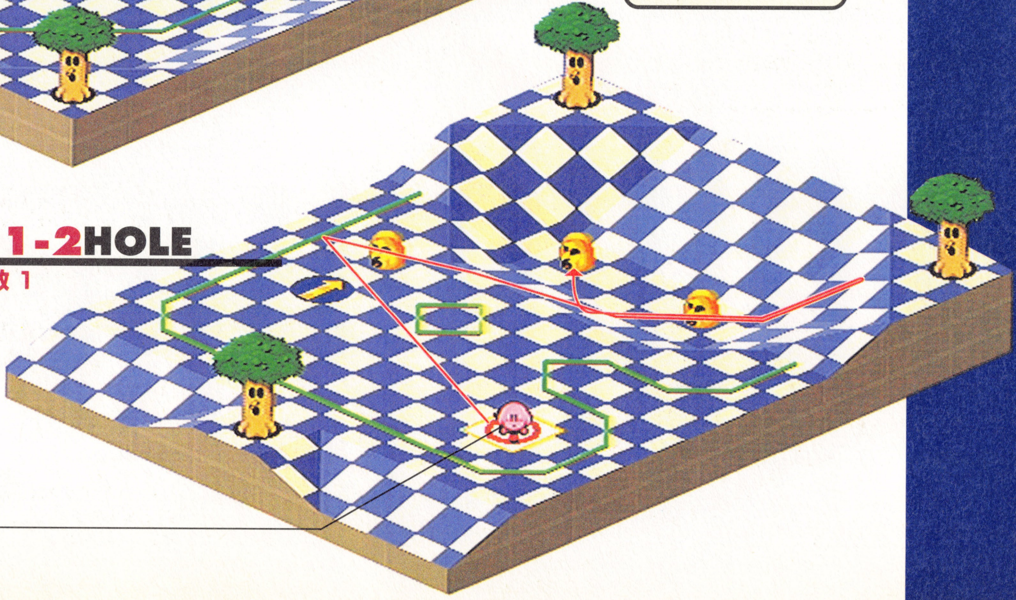
●ガイドラインの設定
L 2



打つ方向を決めたら、4分の3程度にパワーをおさえてショット。強すぎるとカップを通過してしまう。

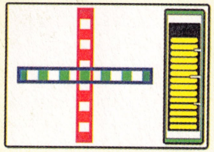
COURSE 1-2 HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

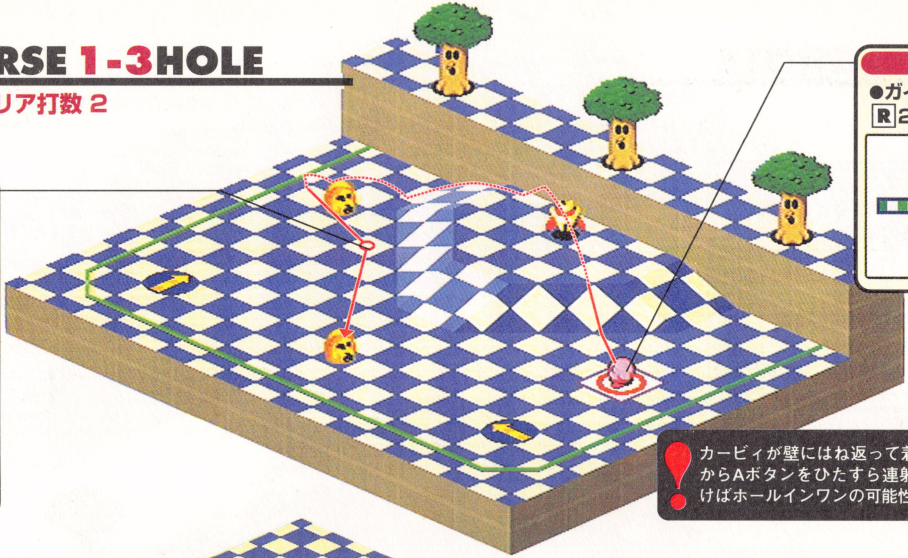
●ガイドラインの設定
L 2 右 20



フルパワーより、ややひかえめくらいの強さでショットするのがコツ。

COURSE 1-3HOLE

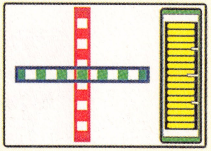
●目標クリア打数 2



ショット1

●ガイドラインの設定

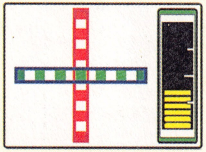
R2 左11



ショット2

●ガイドラインの設定

カップの中心

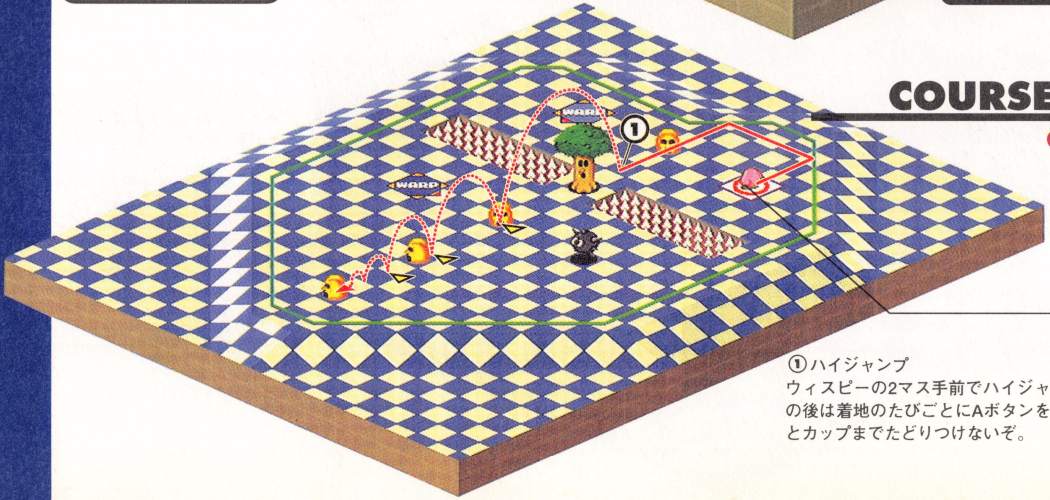


ガイドラインをのばしてカップの中心に合わせたら、パワーを調節してショットだ。

カービィが壁にはね返って着地する瞬間からAボタンをひたすら連射。うまくいけばホールインワンの可能性もある。

COURSE 1-4HOLE

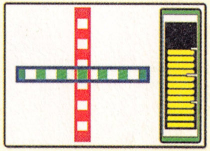
●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定

R2

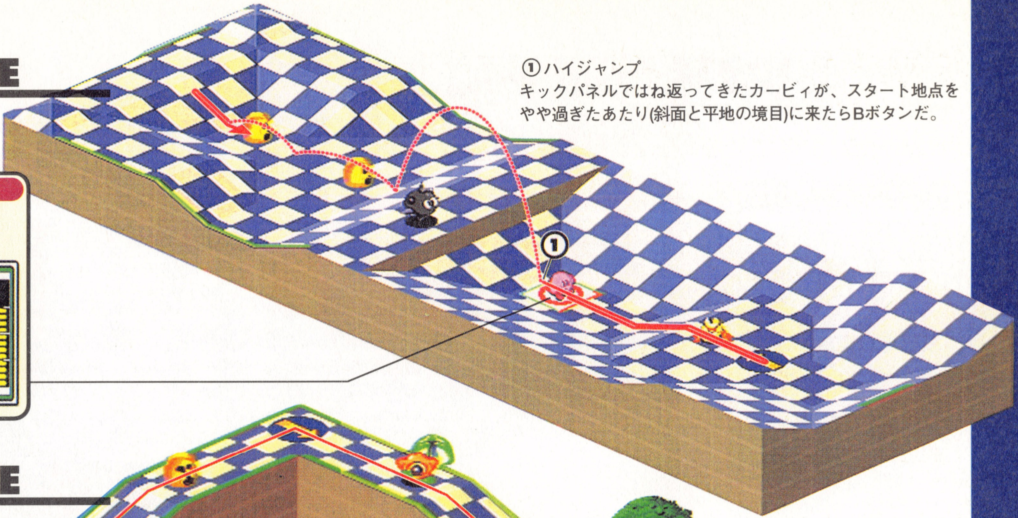


①ハイジャンプ

ウィスピーの2マス手前でハイジャンプ。その後は着地のたびごとにAボタンを押さないとカップまでたどりつけないぞ。

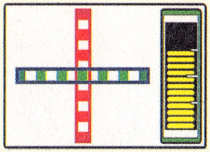
COURSE 1-5HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

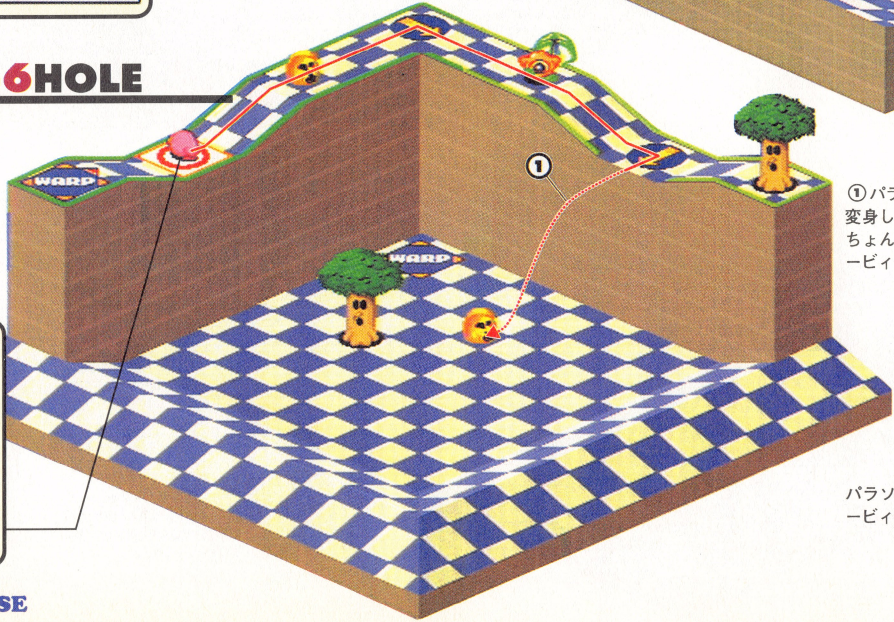
●ガイドラインの設定
そのまま



①ハイジャンプ
キックパネルではね返ってきたカービィが、スタート地点をやや過ぎたあたり(斜面と平地の境目)に来たらBボタンだ。

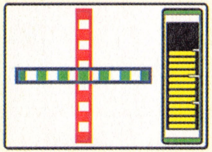
COURSE 1-6HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま



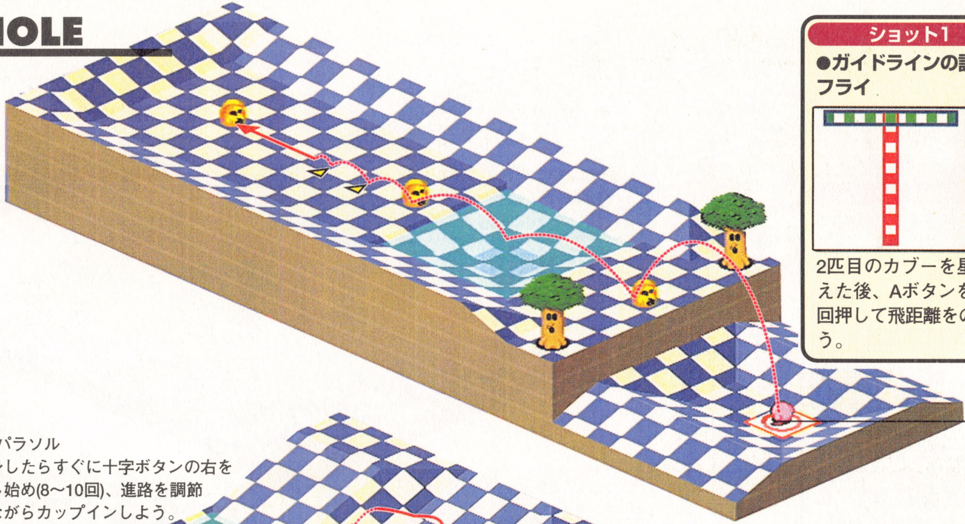
①パラソル
変身した後は十字ボタンの右をちょんちょんと押しながら、カービィをカップまで運ぼう。



パラソルを使うポイントは、カービィの影を目印にするといい。

COURSE 1-7HOLE

●目標クリア打数 1



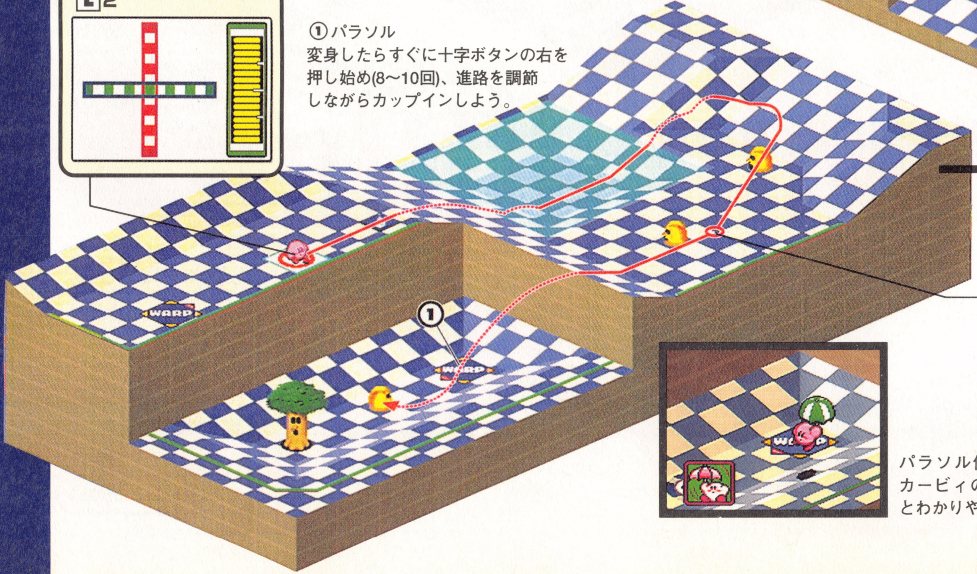
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

2匹目のカブーを星に変えた後、Aボタンを2〜3回押して飛距離をのばそう。

COURSE 1-8HOLE

●目標クリア打数 2



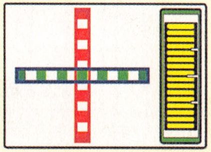
ショット1

●ガイドラインの設定
L 2

①パラソル
変身したらすぐに十字ボタンの右を押し始め(8〜10回)、進路を調節しながらカップインしよう。

ショット2

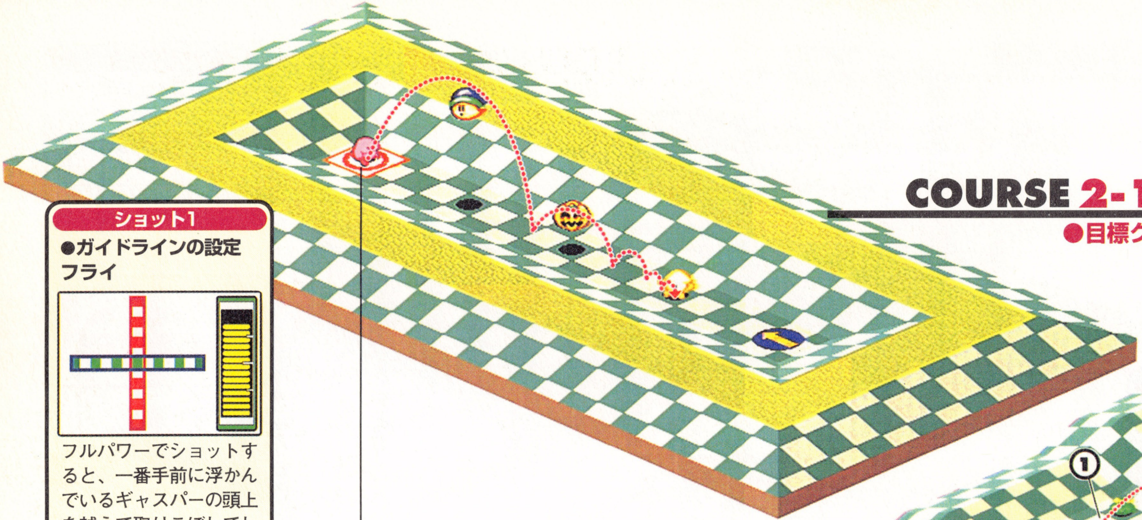
●ガイドラインの設定
そのまま



パラソル使用地点はここ。カービィの影を目印にするとわかりやすい。

COURSE 2-1 HOLE

●目標クリア打数 1



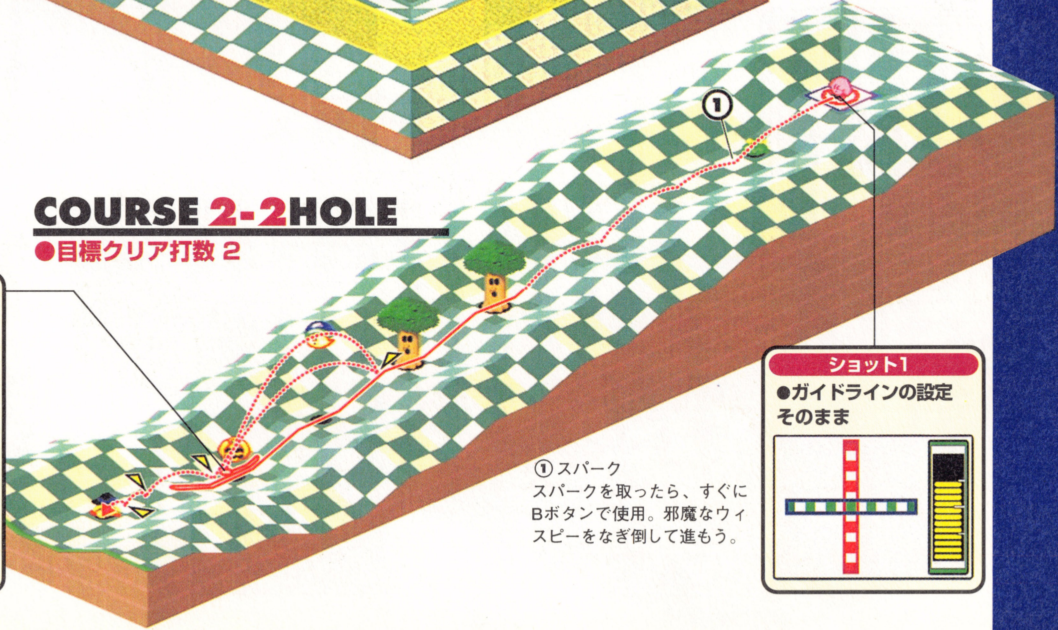
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

フルパワーでショットすると、一番手前に浮かんでいるギャスパーの頭上を越えて取りこぼしてしまう。ショットは慎重に。

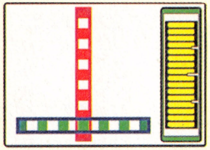
COURSE 2-2 HOLE

●目標クリア打数 2



ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、180度回転



ショット後はバウンドのたびごとにAボタンを押し、飛距離をかせごう。

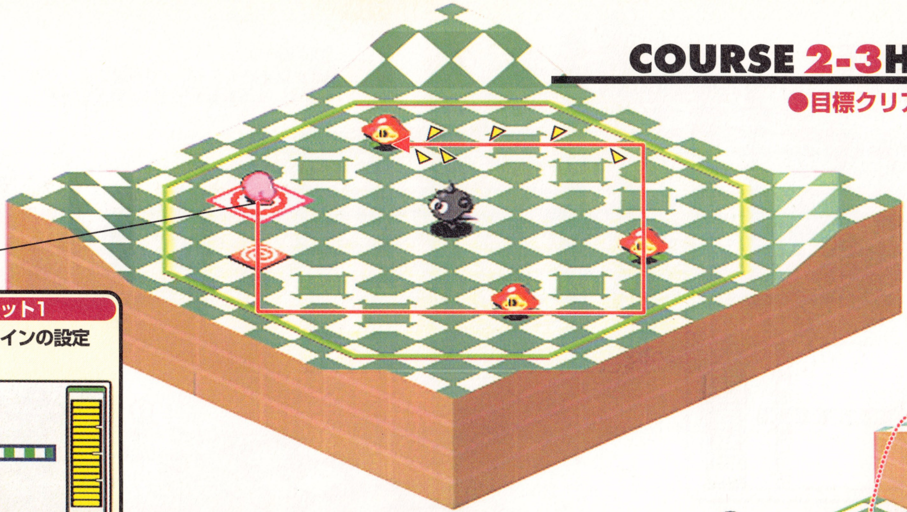
①スパーク
スパークを取ったら、すぐにBボタンで使用。邪魔なウィスピーをなぎ倒して進もう。

ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

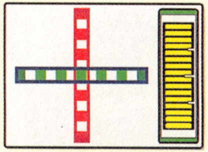
COURSE 2-3HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
R 3



バンパーに3回当たったら、その直後から、ひたすらAボタンを連射して(6回くらい)カービィをカップまで導こう。

COURSE 2-4HOLE

●目標クリア打数 1



①スパーク
ショット後、すぐにスパークに変身してクラッコを倒す。
②ホイール
ホイールを取ったら、これを使って坂道をいっきに登り、行き止まりまで進む。

ショット1

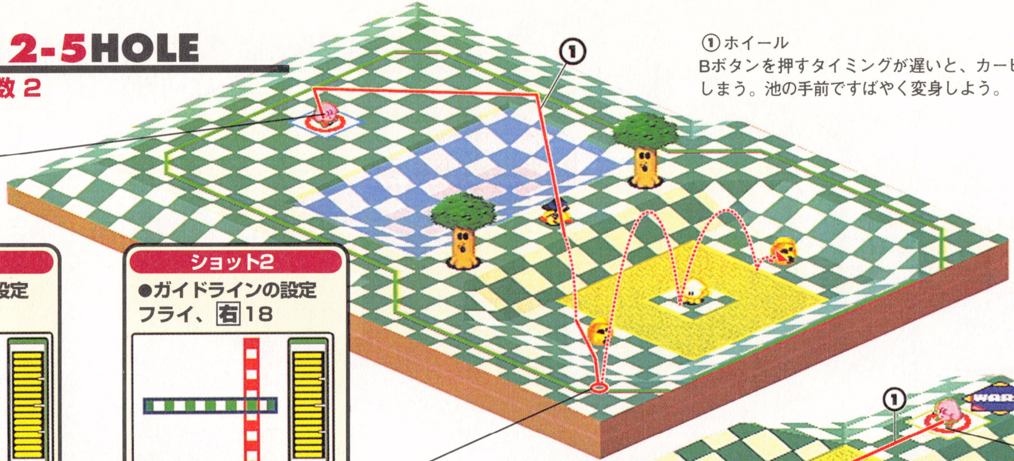
●ガイドラインの設定
フライ

スパーク、ホイールの2つの能力を使ってズンズンと直進。バンパーに当たってはね返ってきたら、バウンドのたびにAボタンを押してカップをめざそう。

COURSE 2-5 HOLE

●目標クリア打数 2

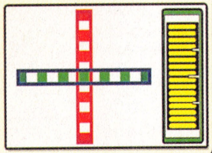
①ホイール
Bボタンを押すタイミングが遅いと、カービィが池に落ちてしまう。池の手前ですばやく変身しよう。



補正必要

ショット1

●ガイドラインの設定
L3 左3



ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、右18

COURSE 2-6 HOLE

●目標クリア打数 2



①ホイール
1打目を打ったら、すぐにホイールに変身。パラソルを取る前に、十字ボタンを左に入れておく。
②パラソル
十字ボタンを押したまま、ギャスパーの直前でパラソルを使う。
カービィがアンプキンの方に向いたら、十字ボタンの左をはなす。
アンプキンの直前で、十字ボタンの左を押して向きを変える。

ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

ホイールとパラソル、この2つの能力をうまく使いこなさないと2打でクリアするのはむずかしい。能力使用時の軌道修正がポイントだ。

ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心

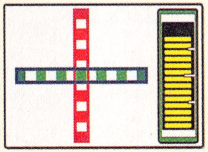
！パラソル使用時の進路調整がうまくいけば、ホールインワンの可能性も。

COURSE 2-7HOLE

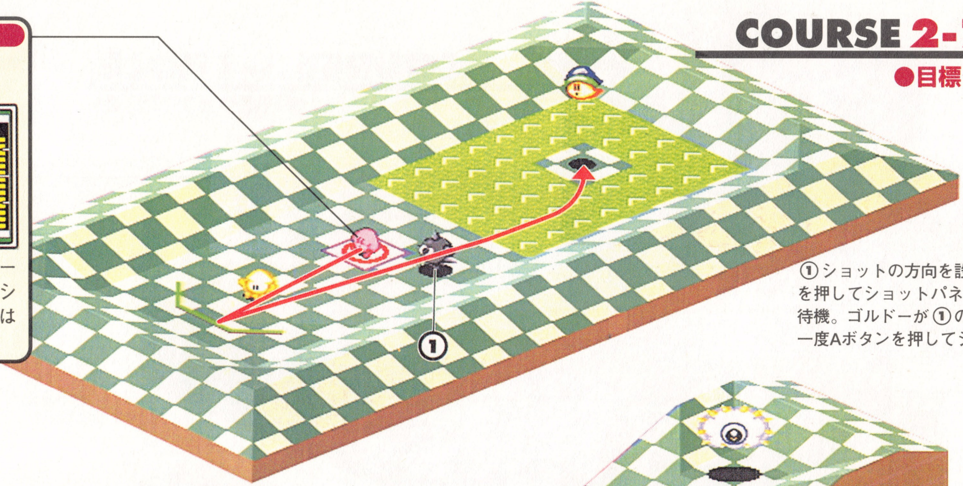
●目標クリア打数 1

ショット1

●ガイドラインの設定
左6



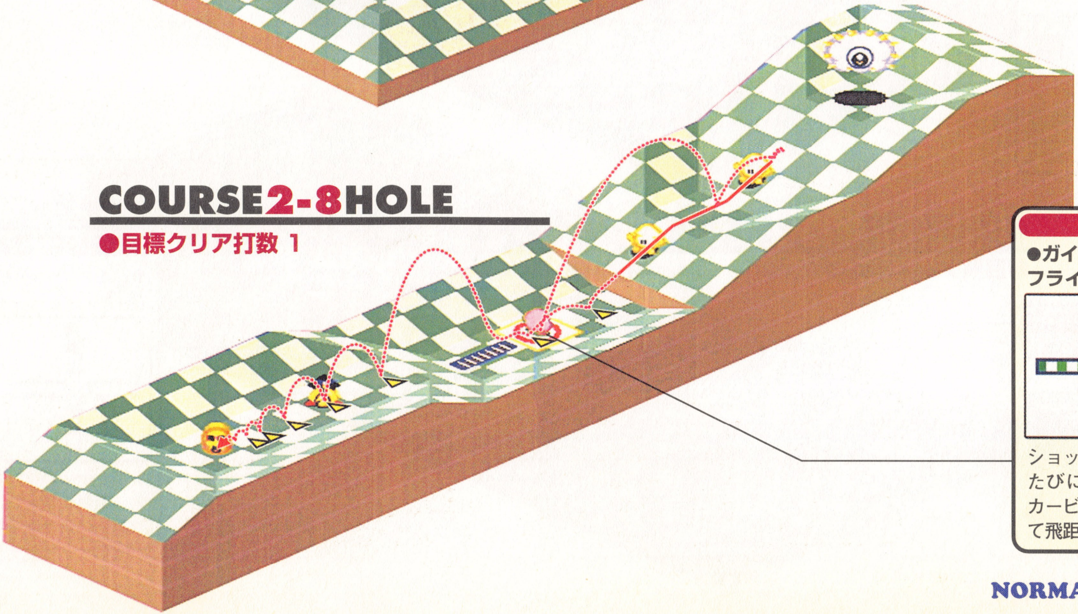
左右に移動するゴルドーにぶつからないよう、ショットのタイミングをはかろう。



①ショットの方向を設定したら、Aボタンを押してショットパネルを表示した状態で待機。ゴルドーが①の地点に来たら、もう一度Aボタンを押してショットしよう。

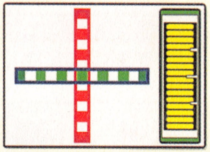
COURSE2-8HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
フライ



ショット後はバウンドのたびにAボタンを押し、カービィにはずみをつけて飛距離をのばそう。

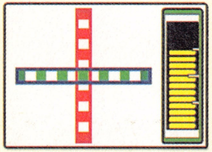
COURSE 3-1 HOLE

●目標クリア打数 2



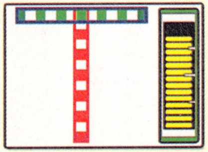
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ



ショット2

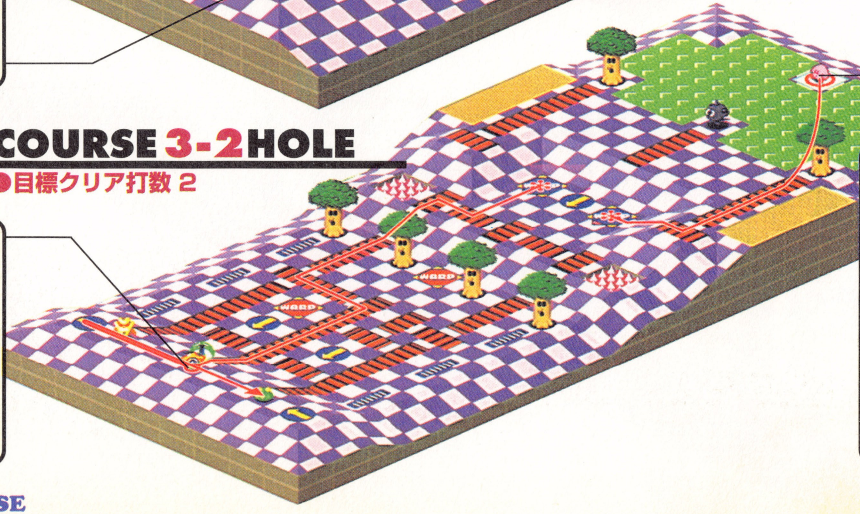
●ガイドラインの設定
フライ



最初のバウンドでAボタンを押さないと、壁にぶつかって上段に上がれないので注意しよう。

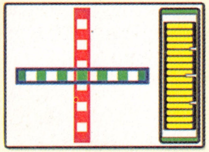
COURSE 3-2 HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

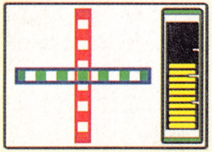
●ガイドラインの設定
L 1



ショットのパワーが弱いと、芝目に流されてコンベアーに乗れなくなる。

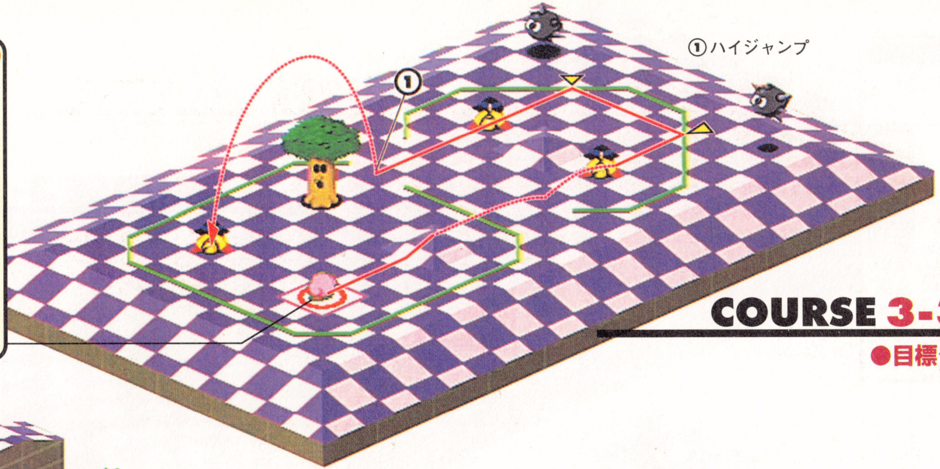
ショット2

●ガイドラインの設定
右 5



COURSE 3-3HOLE

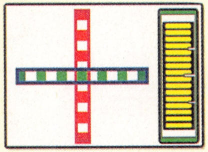
●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定

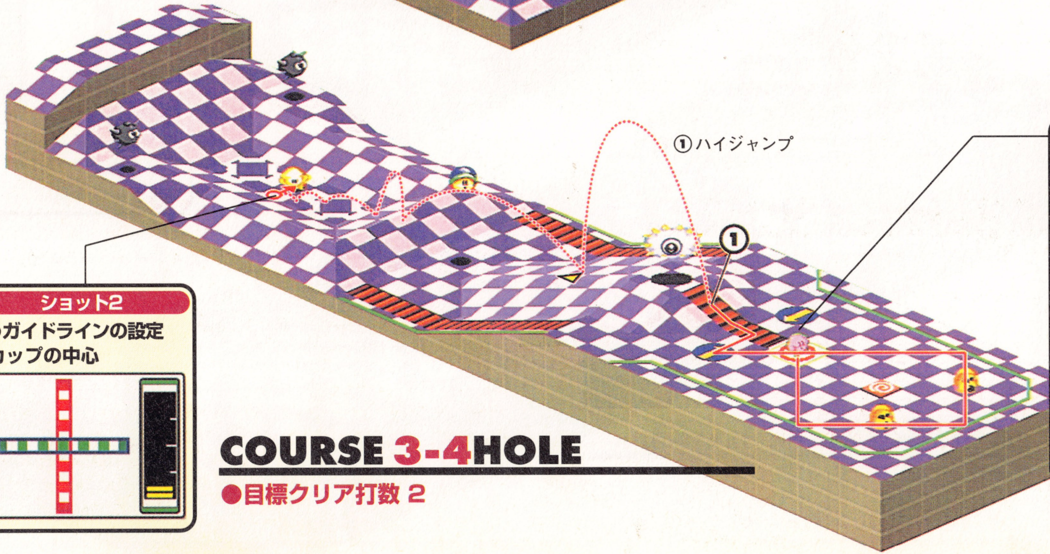
R 2



バンパーでの2度のバウンドに合わせてAボタン。

COURSE 3-4HOLE

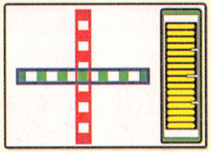
●目標クリア打数 2



ショット1

●ガイドラインの設定

R 1



クラッコを飛び越えた後、下り坂に着地する瞬間にAボタンを押す。(運が良ければホールインワンになることも?!)

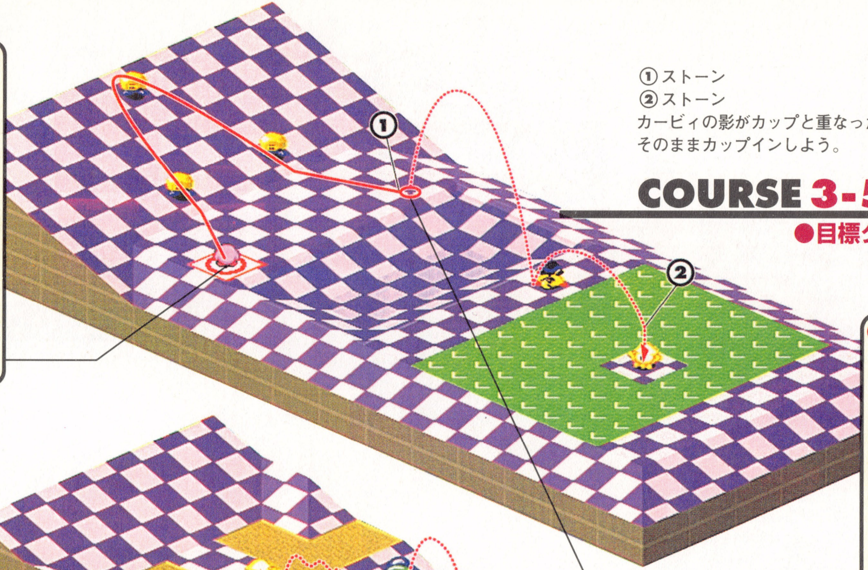
ショット2

●ガイドラインの設定

カップの中心

COURSE 3-5HOLE

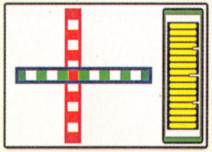
●目標クリア打数 2



①ストーン
②ストーン
カービィの影がカップと重なった瞬間にストーンに変身して、そのままカップインしよう。

ショット1

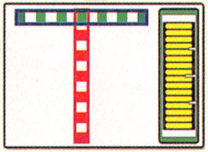
●ガイドラインの設定
左26



池の手前でストーンに変身。ピタリとカービィを止めないと池に落ちてしまうぞ。

ショット2

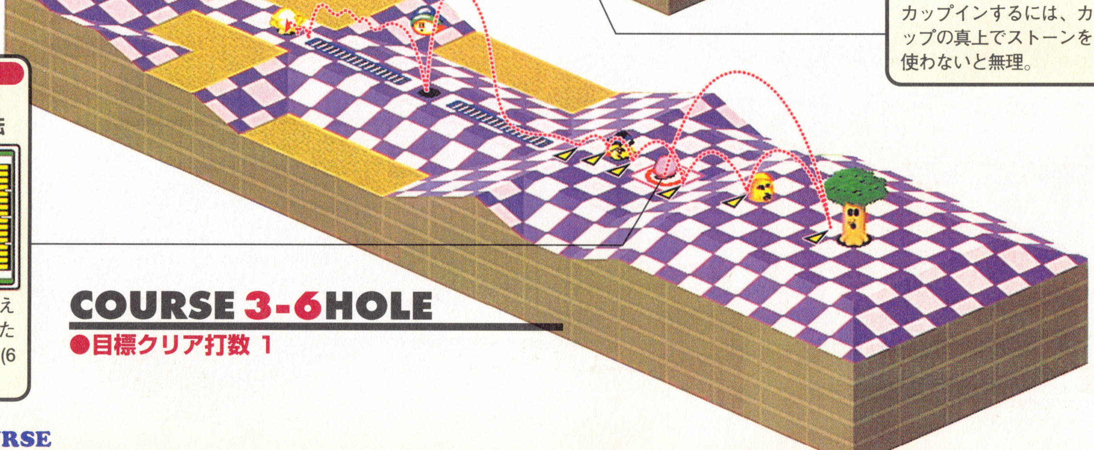
●ガイドラインの設定
フライ、右13



カップインするには、カップの真上でストーンを使わないと無理。

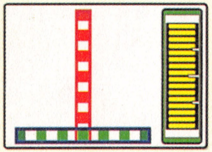
COURSE 3-6HOLE

●目標クリア打数 1

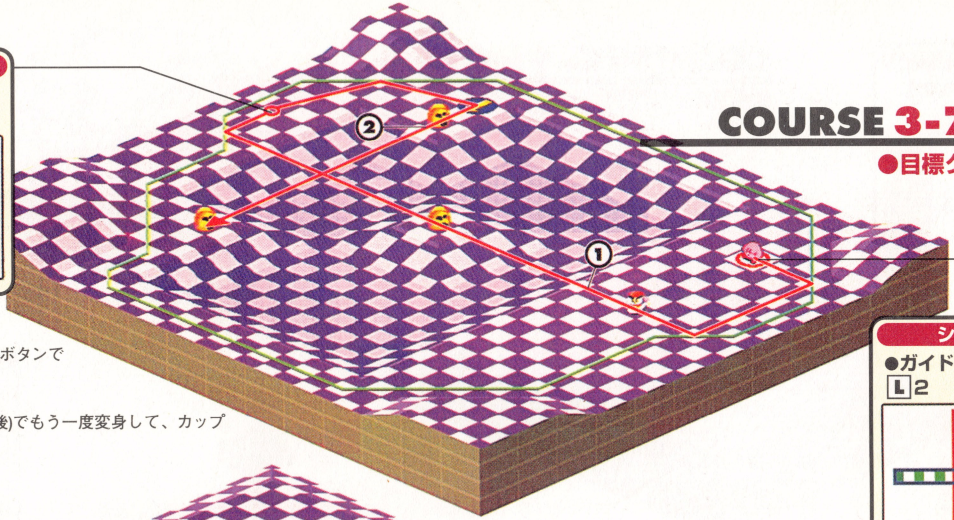


ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、 180度回転



最初のカブーを星に変えたら、後はバウンドのたびにAボタンを押して(6回)飛距離をのばそう。



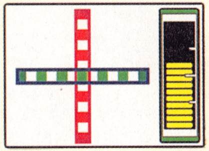
COURSE 3-7HOLE

●目標クリア打数 2

ショット2

●ガイドラインの設定

L 1 右 12



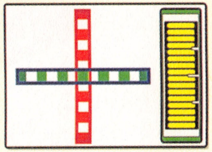
①フリーズ
フリーズを取ったらすぐにBボタンで変身。池を凍らせて渡る。

②フリーズ
池の手前(カブーを倒した直後)でもう一度変身して、カップをめざせ。

ショット1

●ガイドラインの設定

L 2



大きな池のあるこのホールは、フリーズを効果的に使ってクリアしよう。



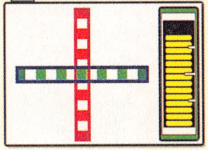
COURSE3-8HOLE

●目標クリア打数 2

ショット1

●ガイドラインの設定

L 2



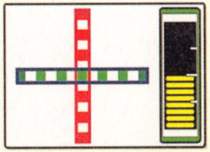
スイッチを踏んで池に水を入れた後は、バウンドの着地の瞬間に合わせてAボタン。なんとかワープパネルまでたどりつこう。

①フリーズ
ワープ後は池に入る前にフリーズを使うことを忘れずに。

ショット2

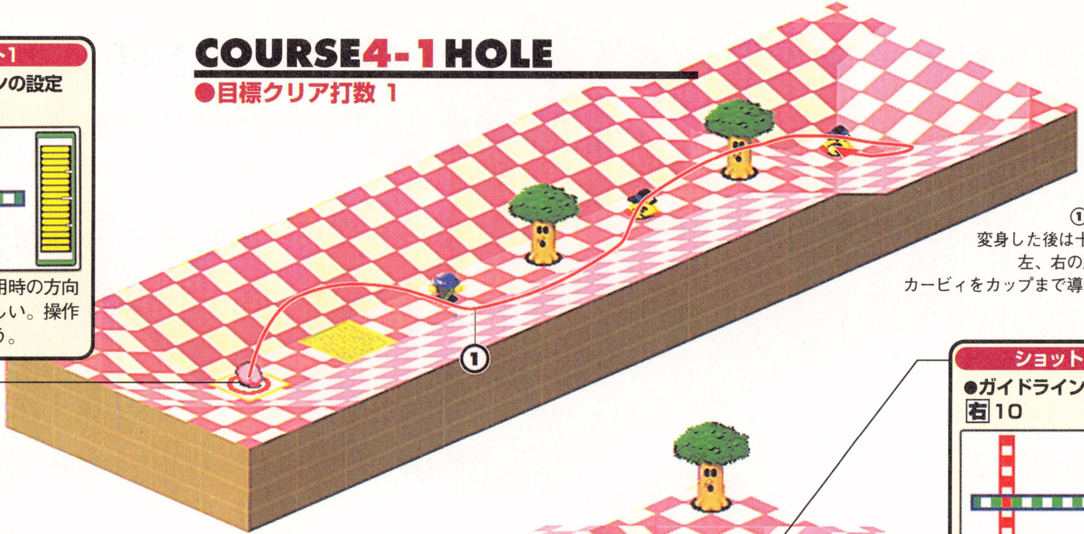
●ガイドラインの設定

右 6



COURSE4-1HOLE

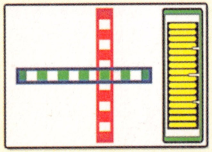
●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定

L 1

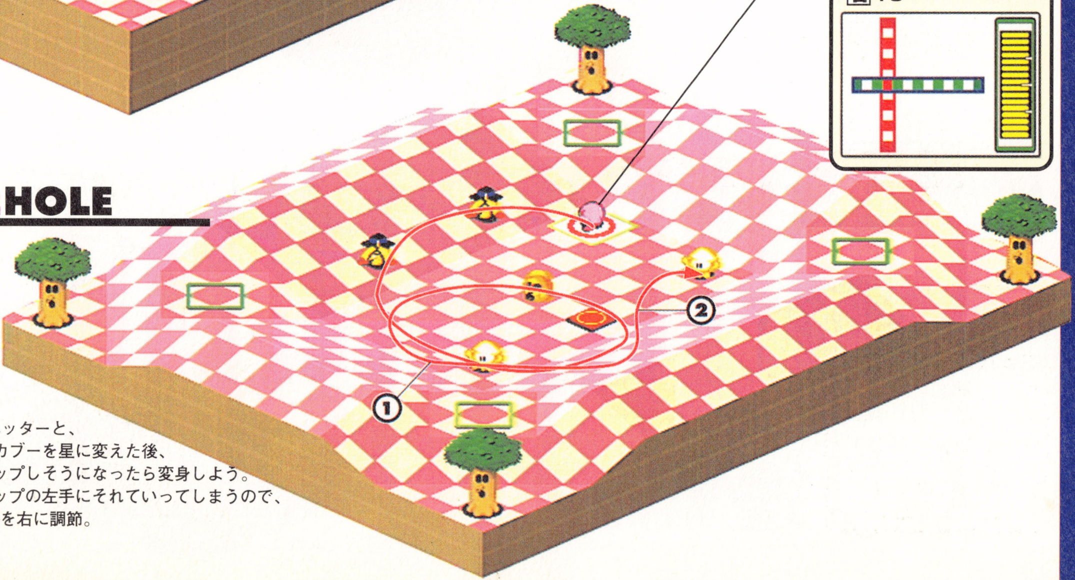


トルネード使用時の方向転換がむずかしい。操作感覚を覚えよう。

①トルネード
変身した後は十字ボタンを左、右の順に押して、カービィをカップまで導いていこう。

COURSE 4-2HOLE

●目標クリア打数 1

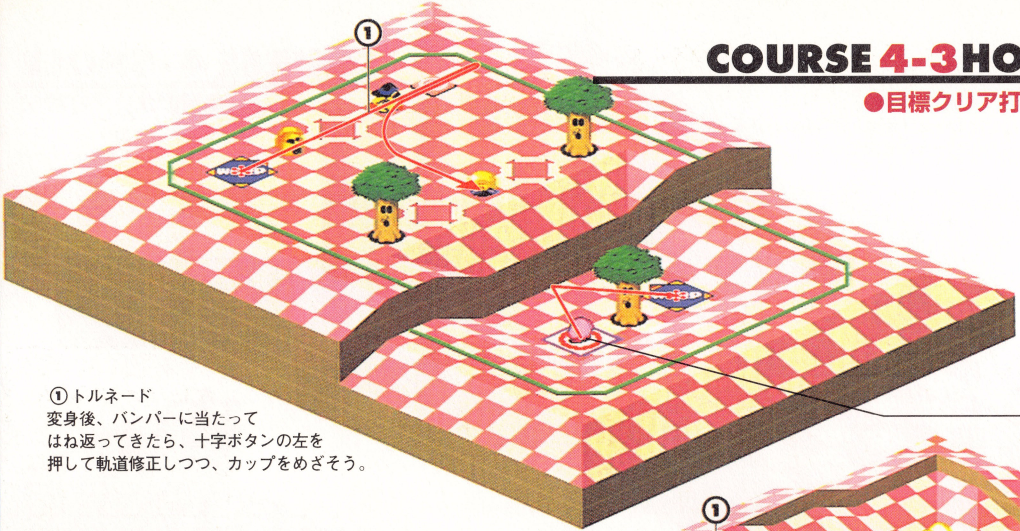


ショット1

●ガイドラインの設定

右 10

①トルネード
2匹のブルームハッターと、スクイッシー、カブーを星に変えた後、カービィがストップしそうになったら変身しよう。放っておくとカップの左手にそれていってしまうので、②の地点で進路を右に調節。

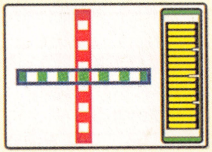


COURSE 4-3 HOLE

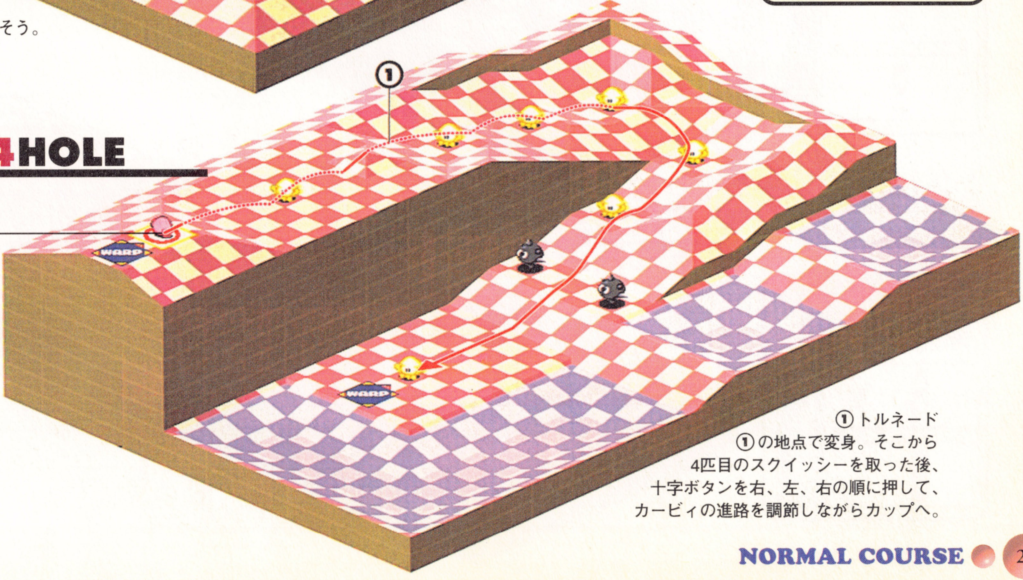
●目標クリア打数 1

ショット1

●ガイドラインの設定
R 1 左 15



①トルネード
変身後、バンパーに当たって
はね返ってきたら、十字ボタンの左を
押して軌道修正しつつ、カップをめざそう。

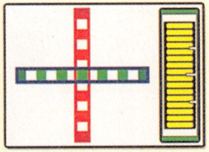


COURSE 4-4 HOLE

●目標クリア打数 1

ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま



①トルネード
①の地点で変身。そこから
4匹目のスクイッシーを取った後、
十字ボタンを右、左、右の順に押して、
カービィの進路を調節しながらカップへ。

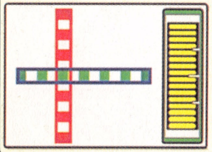
COURSE 4-5HOLE

●目標クリア打数 2

ショット1

●ガイドラインの設定

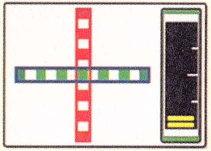
左4

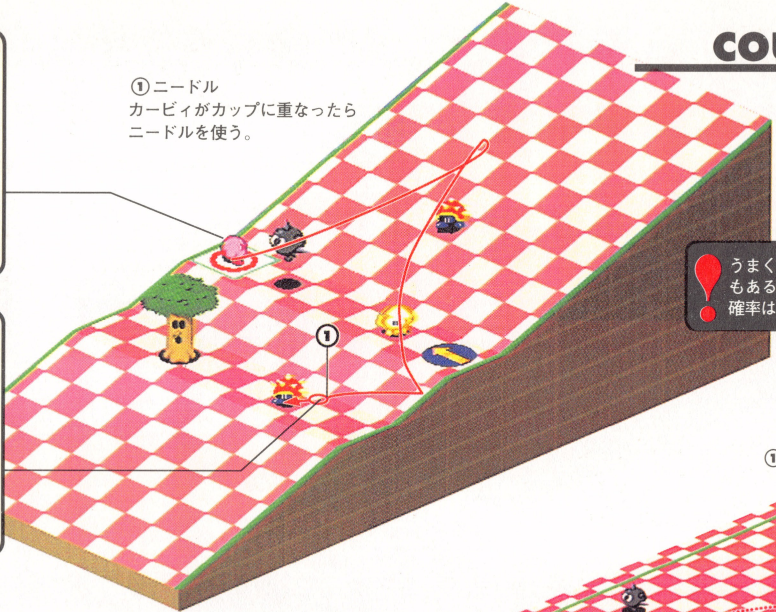


ショット2

●ガイドラインの設定

カップの中心





うまくいけばホールインワンになることもあるが、ニードルでカップインできる確率は限りなくゼロに近い。

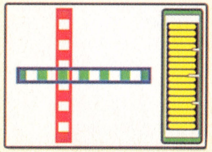
COURSE 4-6HOLE

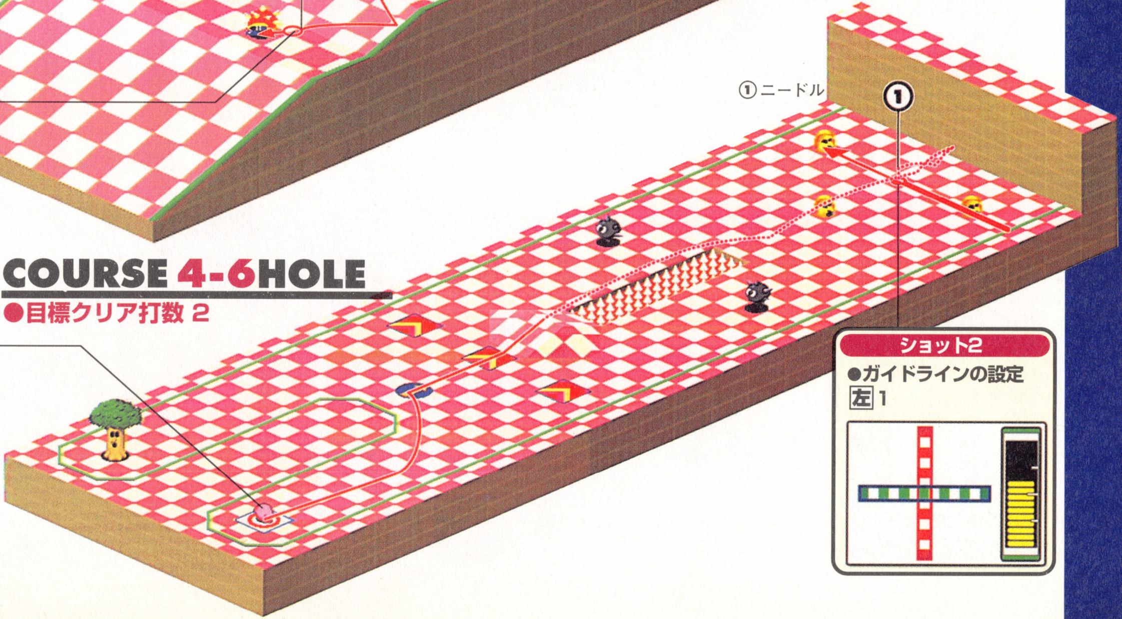
●目標クリア打数 2

ショット1

●ガイドラインの設定

右25





ショット2

●ガイドラインの設定

左1

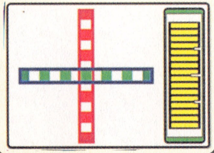
COURSE 4-7HOLE

●目標クリア打数 2



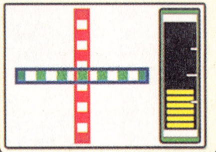
ショット1

●ガイドラインの設定
左5



ショット2

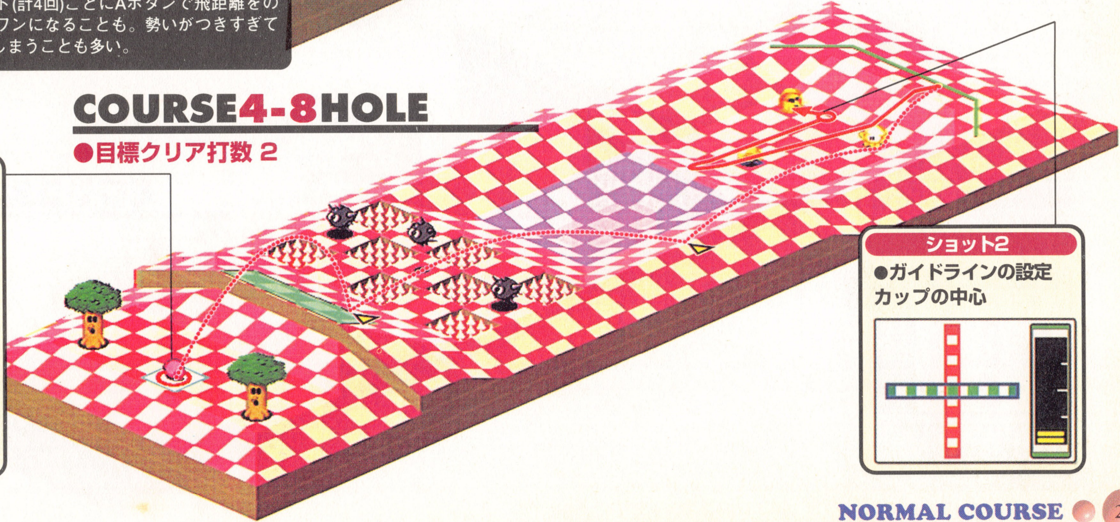
●ガイドラインの設定
右7



バンパーのバウンド(計4回)ごとにAボタンで飛距離をのばせばホールインワンになることも。勢いがつきすぎてコースアウトしてしまうことも多い。

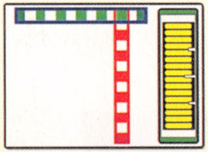
COURSE4-8HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、右10



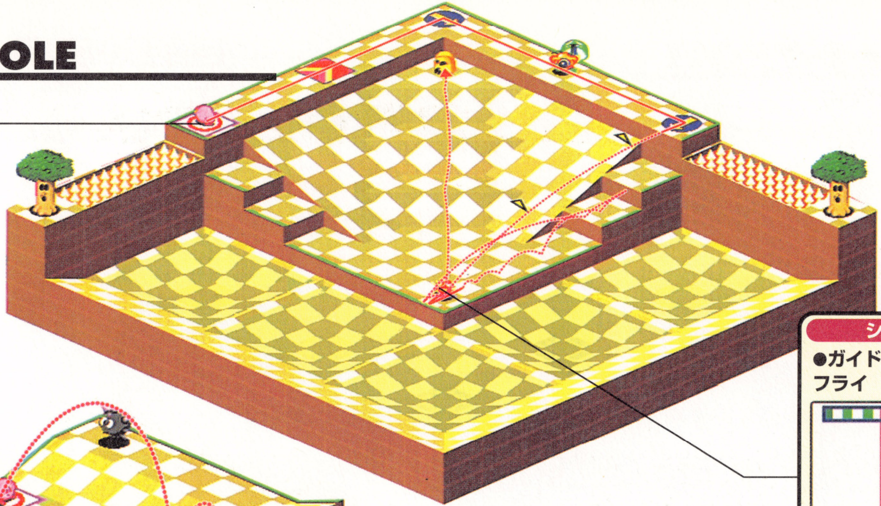
ショット後の2度のバウンドでAボタンを押し、飛距離をのばそう。

ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心

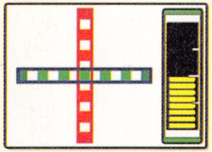
COURSE 5-1 HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま



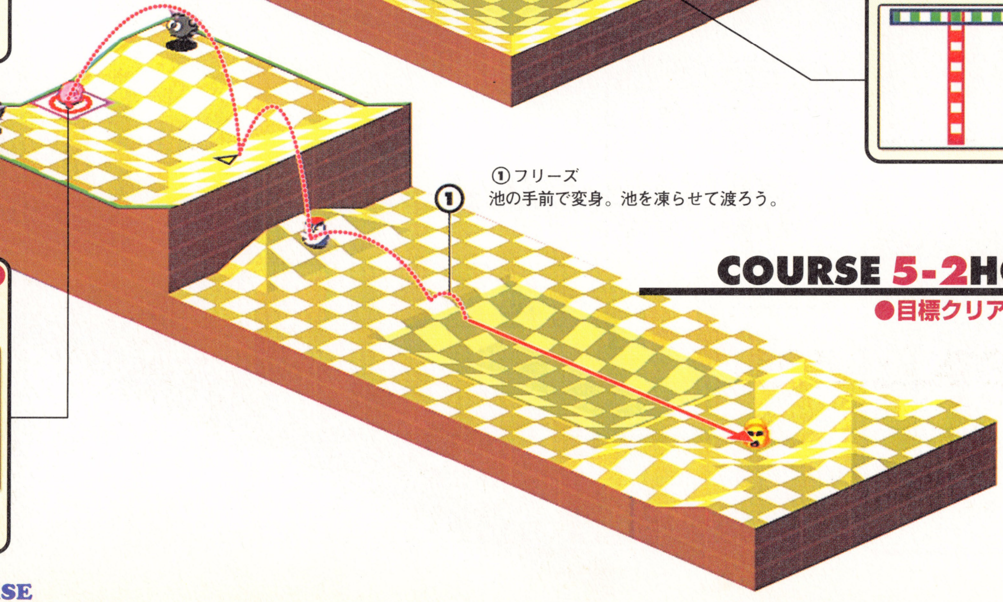
2つ目のキックパネルを通過したら、すばやくAボタンを押そう。

ショット2

●ガイドラインの設定
フライ

COURSE 5-2 HOLE

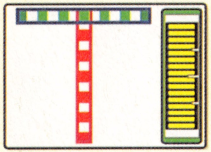
●目標クリア打数 1



①フリーズ
池の手前で変身。池を凍らせて渡ろう。

ショット1

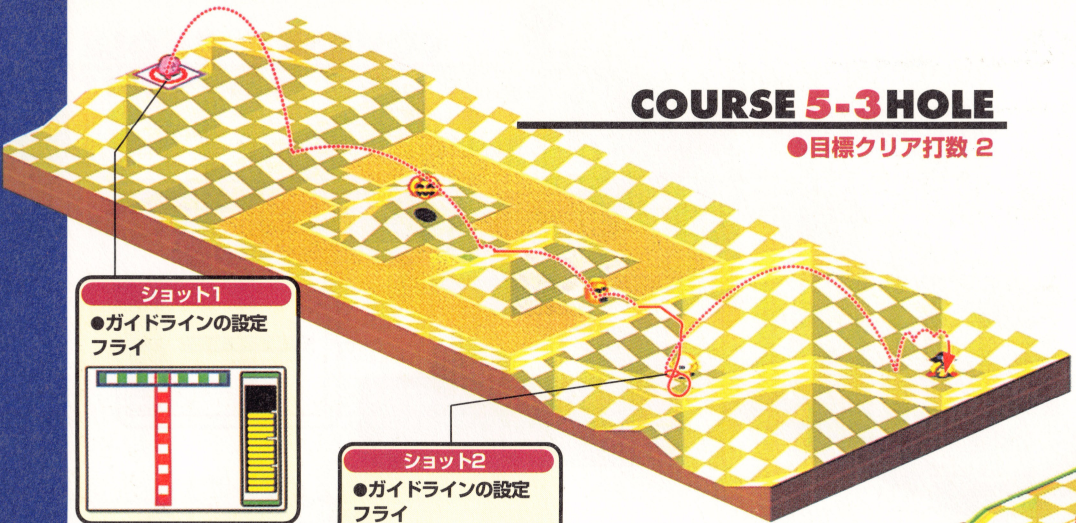
●ガイドラインの設定
フライ



最初のバウンドの着地に合わせてAボタン。

COURSE 5-3 HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

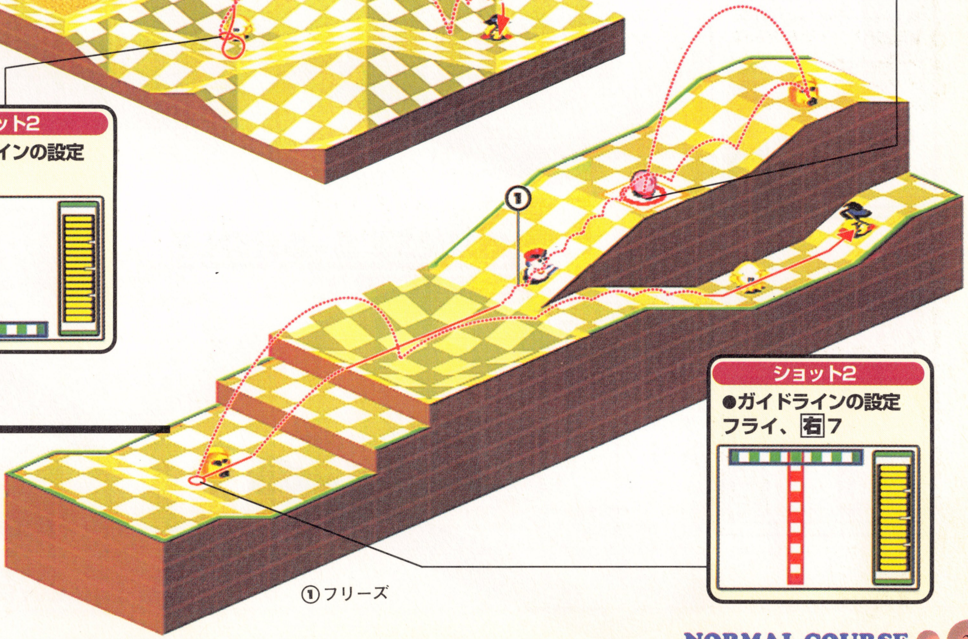
●ガイドラインの設定
フライ

ショット2

●ガイドラインの設定
フライ

COURSE 5-4 HOLE

●目標クリア打数 2



①フリーズ

ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、L 1

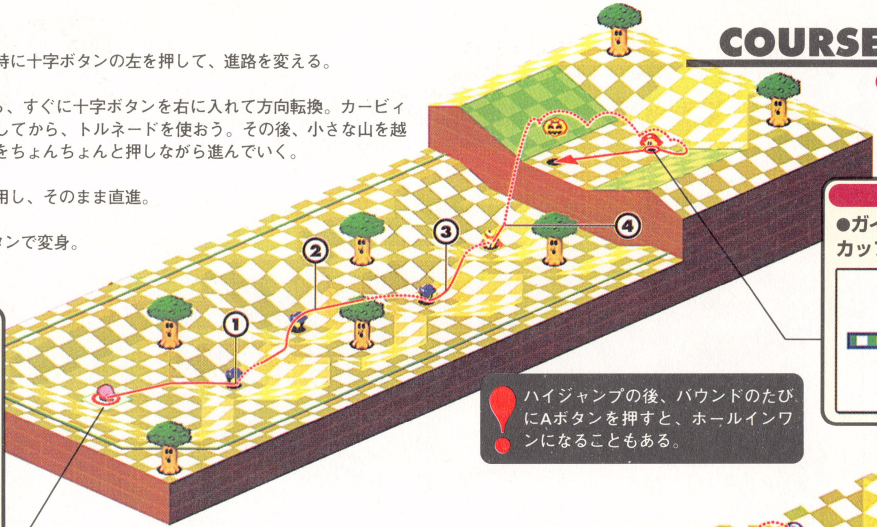
ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、右 7

COURSE 5-5HOLE

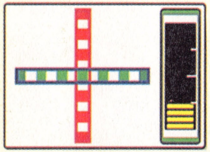
●目標クリア打数 2

①トルネード
能力を取った瞬間に使用。同時に十字ボタンの左を押して、進路を変える。
②トルネード
2匹目のトルネードを取ったら、すぐに十字ボタンを右に入れて方向転換。カービィが右へ進路を変えたのを確認してから、トルネードを使おう。その後、小さな山を越えたところで十字ボタンの左をちょんちょんと押しながら進んでいく。
③トルネード
トルネードを取ると同時に使用し、そのまま直進。
④ハイジャンプ
能力を取ったらすばやくBボタンで変身。



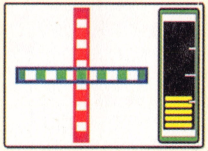
ショット1

●ガイドラインの設定
右20



ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心



ハイジャンプの後、バウンドのたびにAボタンを押すと、ホールインワンになることもある。

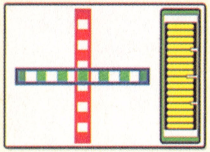
COURSE 5-6HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま



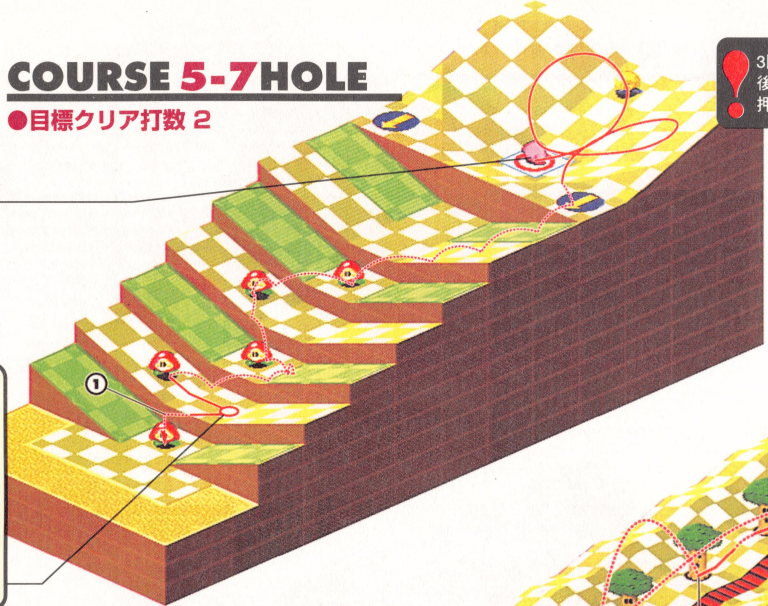
ショット2

●ガイドラインの設定
そのまま

①ハイジャンプ
変身のタイミングに注意。Bボタンを押すのが遅れると、カービィが逆方向へジャンプしてしまう。また早すぎるとクラッコの手前の坂ではね返ってしまう。

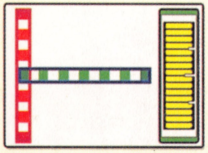
COURSE 5-7HOLE

●目標クリア打数 2



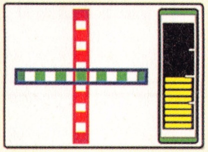
ショット1

●ガイドラインの設定
R 1、左 6



ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心

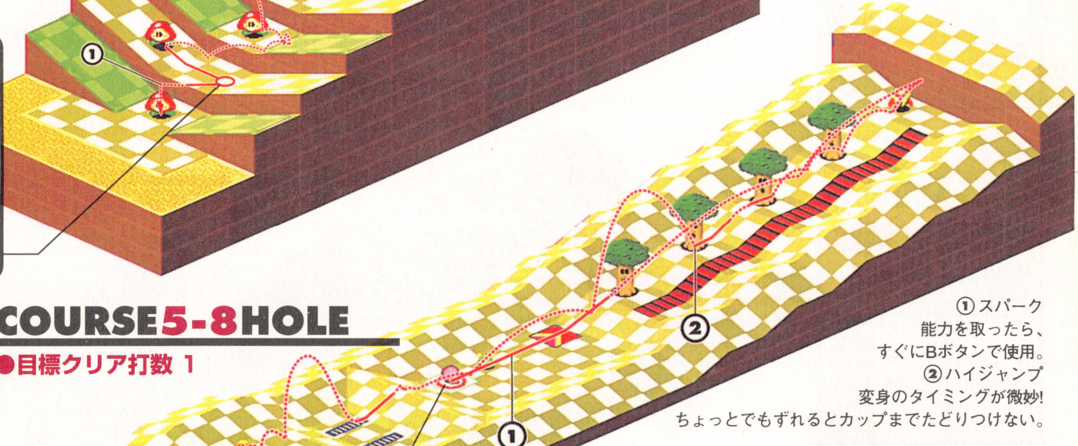


3匹目のワドルディーを星に変えた直後から、バウンドのたびにAボタンを押せば、ホールインワンもありえる。

①ストーン
カービィの影がカップに重なったら、ストーンを使って真下に落下。

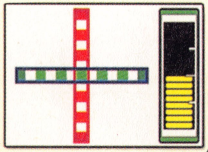
COURSE5-8HOLE

●目標クリア打数 1

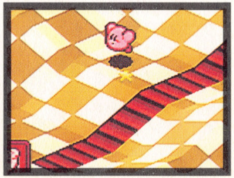


ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま



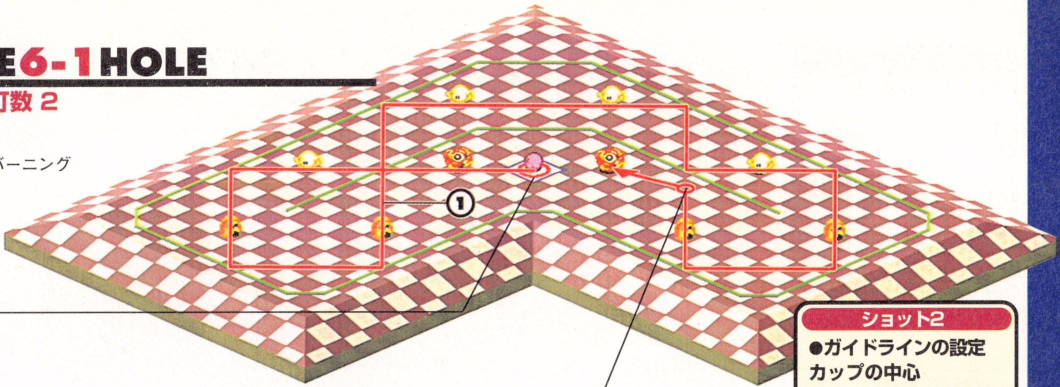
①スパーク
能力を取ったら、
すぐにBボタンで使用。
②ハイジャンプ
変身のタイミングが微妙!
ちょっとでもずれるとカップまでたどりつけない。



マスの中心よりもやや手前で変身だ。

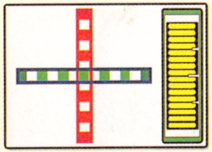
COURSE 6-1 HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

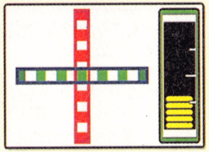
●ガイドラインの設定
そのまま

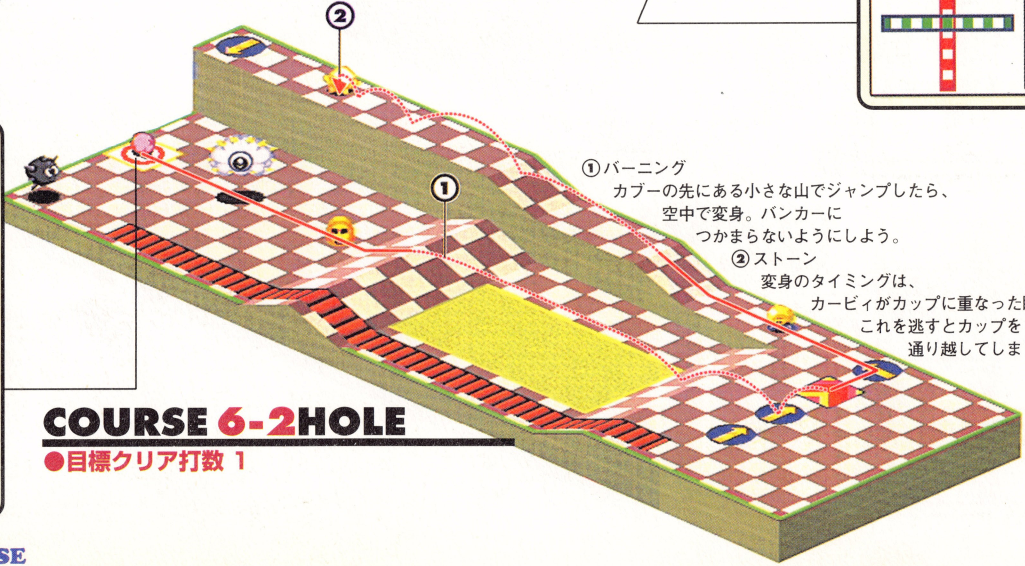


運がよければホールインワンもありえる。

ショット2

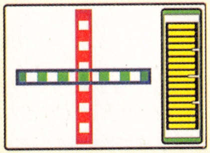
●ガイドラインの設定
カップの中心





ショット1

●ガイドラインの設定
R 1



方向を合わせたら、Aボタンを押してショットパネルを表示。クラッコがビームを出し始めたら、Aボタンでショット開始だ。

①バーニング
カブーの先にある小さな山でジャンプしたら、空中で変身。バンカーにつかまらないようにしよう。

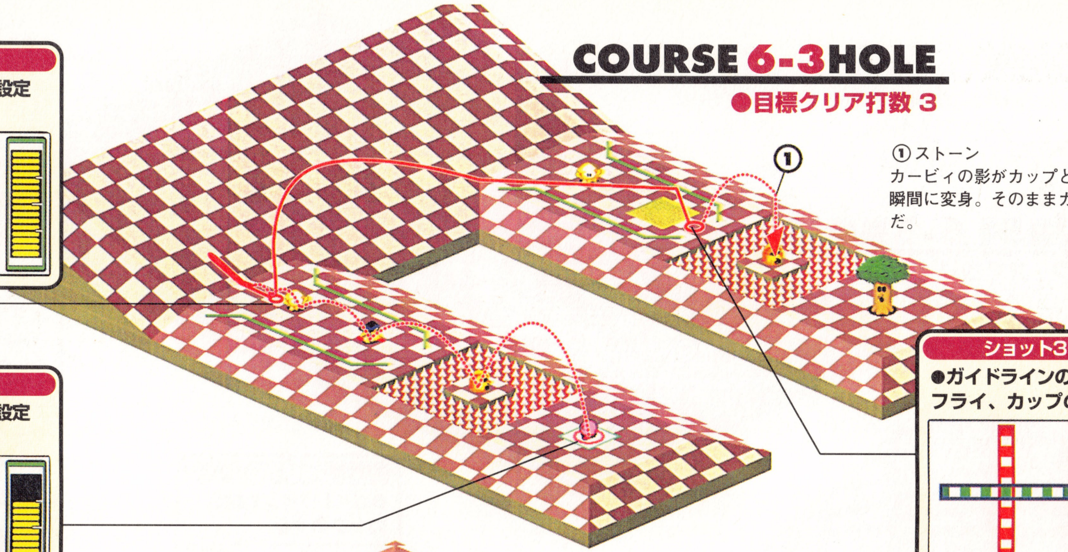
②ストーン
変身のタイミングは、カービィがカップに重なった瞬間。これを逃すとカップを通り越してしまう。

COURSE 6-2 HOLE

●目標クリア打数 1

COURSE 6-3HOLE

●目標クリア打数 3



①ストーン
カービィの影がカップと重なった瞬間に変身。そのままカップインだ。

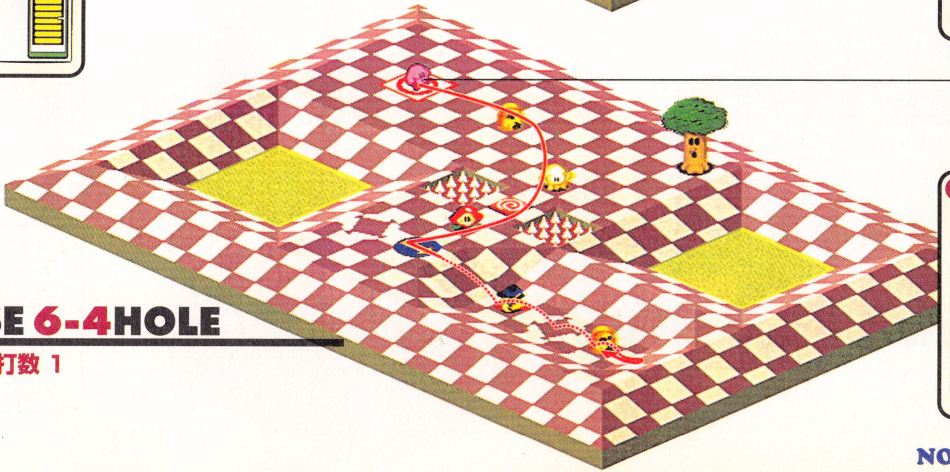
ショット2
●ガイドラインの設定
L 1

ショット1
●ガイドラインの設定
フライ

ショット3
●ガイドラインの設定
フライ、カップの中心

COURSE 6-4HOLE

●目標クリア打数 1

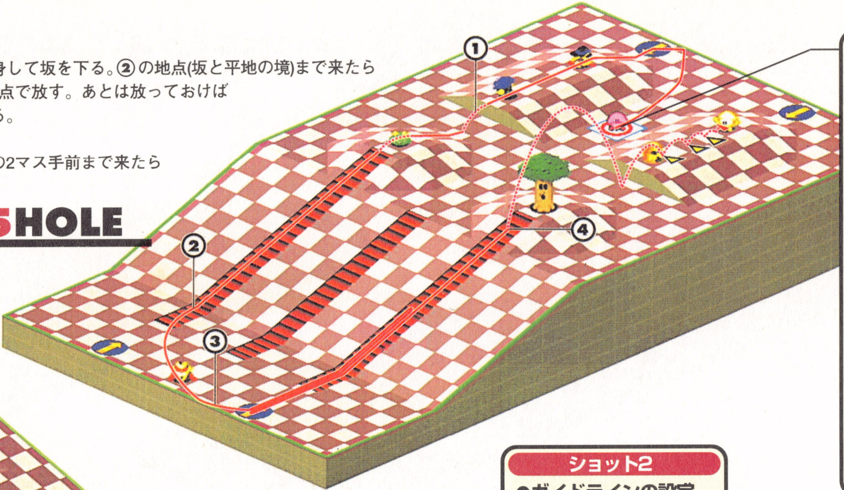


ショット1
●ガイドラインの設定
左20

①トルネード
トルネードを取ったらすぐに変身して坂を下る。②の地点(坂と平地の境)まで来たら十字ボタンの左を押し、③の地点で放す。あとは放っておけば自然とコンベアーに乗ってくれる。
④ハイジャンプ
コンベアーに乗ってウィスピーの2マス手前まで来たらハイジャンプだ。

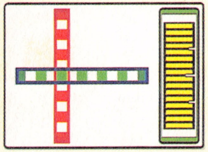
COURSE 6-5HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

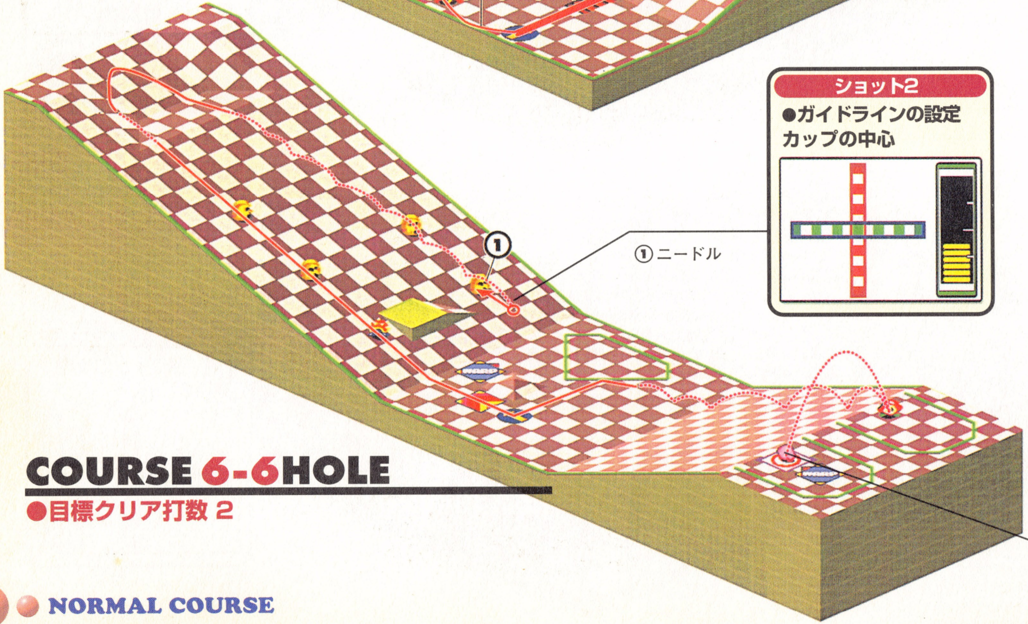
●ガイドラインの設定
L 3



2つの能力を使うタイミングをはずさないこと、方向転換をバッチリ決めること、最後にAボタンを連射して飛距離をのばすこと。この3つをパーフェクトにこなさないと、ホールインワンはむずかしい。

COURSE 6-6HOLE

●目標クリア打数 2

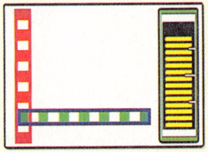


ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心

ショット1

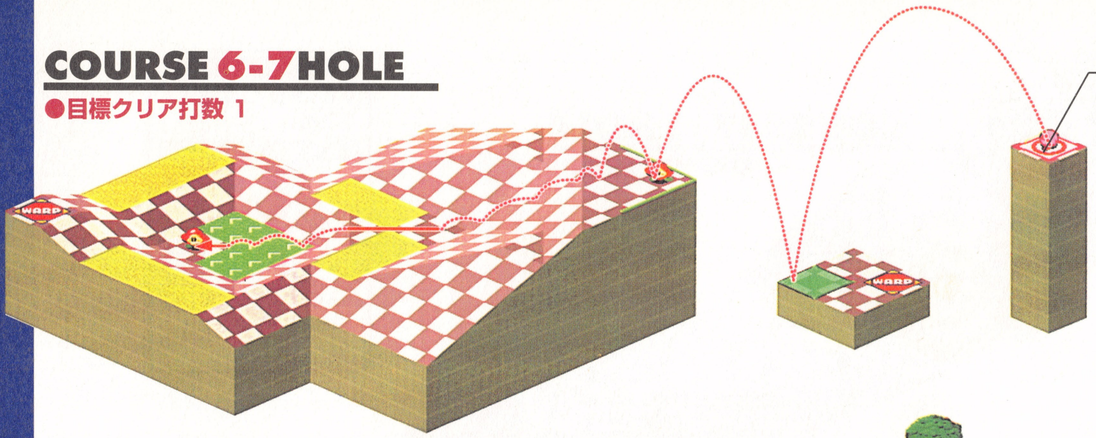
●ガイドラインの設定
フライ



ショットパワーが強すぎるとワドルディーを飛び越えてしまい、この1匹を取り残すことになる。パワーメーターに気をつけながら、正確にショットしよう。

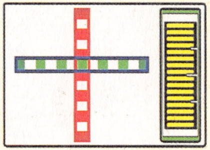
COURSE 6-7HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
フライ



ガイドラインではOBと表示されるが、トランポリンで左側の島まで渡ることができる。安心してショットしよう。

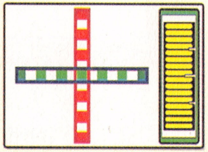
COURSE6-8HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

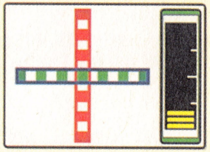
●ガイドラインの設定
そのまま



長い距離を進まなければならないので、バンパーに当たる4地点では、必ずAボタンを押して飛距離をかせごう。

ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心

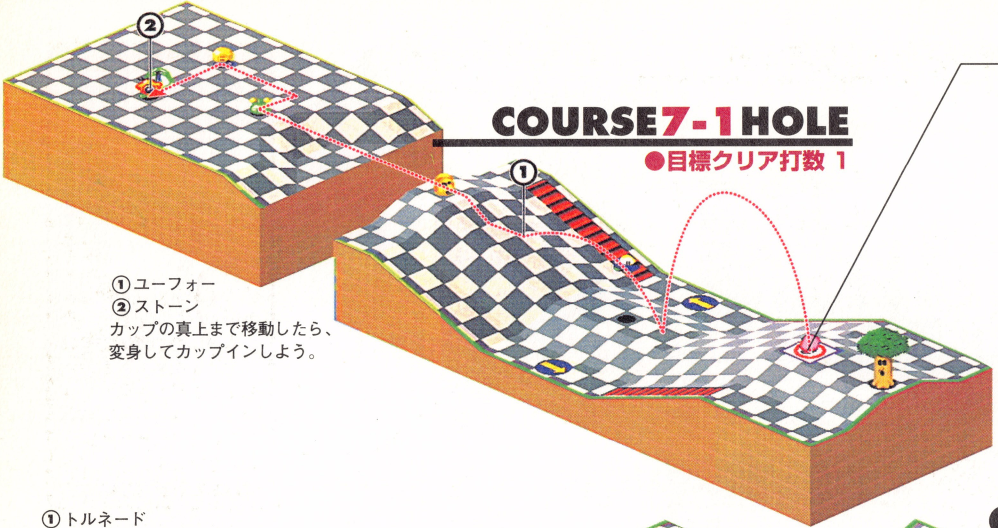


①バーニング
②バーニング
遅すぎるとコースアウト、早くてもバンパーの外に出てしまう。

!②地点、茶色のマスの中心よりやや下で変身すればホールインワンも可能。

COURSE 7-1 HOLE

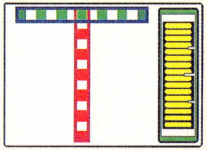
●目標クリア打数 1



①ユーフォー
②ストーン
カップの真上まで移動したら、
変身してカップインしよう。

ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

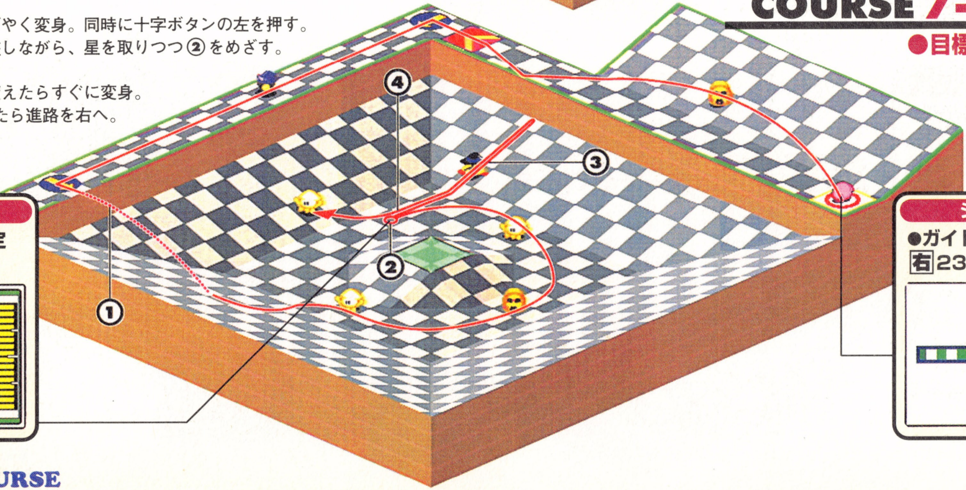


ユーフォーが初登場。変身後の操作感覚を覚えよう。

COURSE 7-2 HOLE

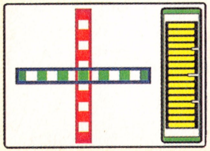
●目標クリア打数 2

①トルネード
キックパネル通過後、すばやく変身。同時に十字ボタンの左を押す。
着地後は進行方向を微調整しながら、星を取りつつ②をめざす。
③トルネード
ブルームハッターを星に変えたらすぐに変身。
壁にはね返って④まで来たら進路を右へ。



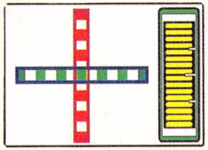
ショット2

●ガイドラインの設定
L 3



ショット1

●ガイドラインの設定
右 23



COURSE 7-3HOLE

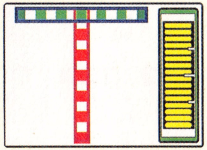
●目標クリア打数 2



①ニードル
カップにカービィの影が重なったらBボタン。

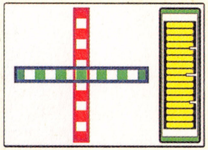
ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心



ショット1

●ガイドラインの設定
R2

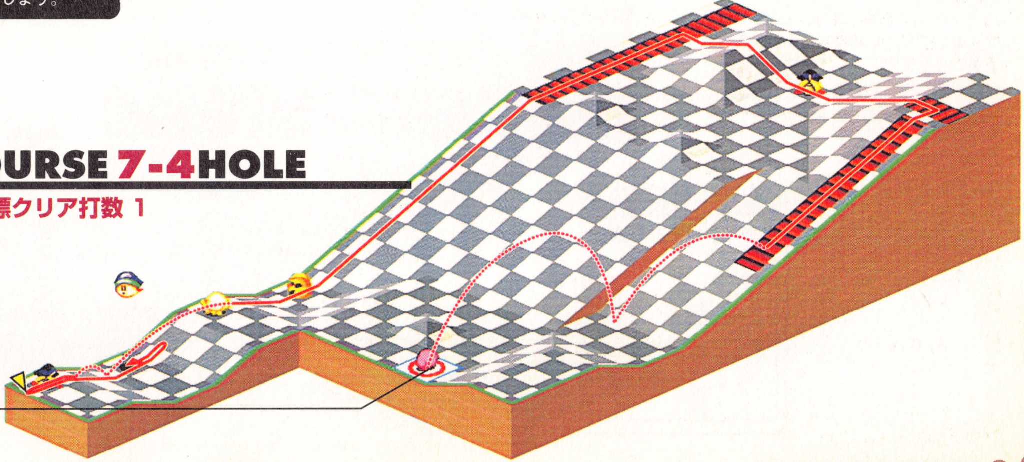


方向を決めたらAボタンを押し、ショットパネルを表示した状態で待機。クラッコがビームを出し始めるタイミングでショット。ショット後はバウンドのたびにAボタンを押さなければ、ワープパネルまでとどかない。

!①でニードルを使うタイミングが合うと、ごくまれにカップインすることがある。しかしほとんどの場合は、カップの縁にはじかれてしまう。

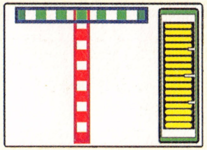
COURSE 7-4HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

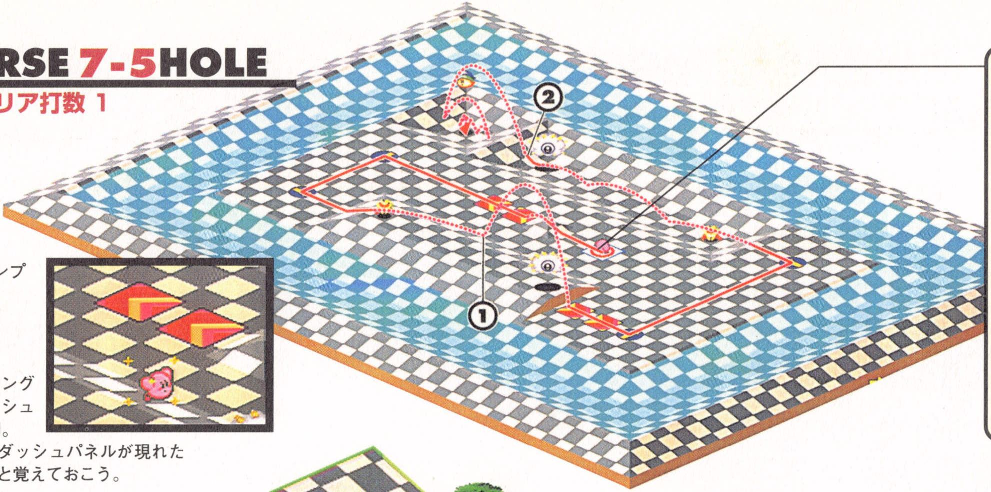
●ガイドラインの設定
フライ、R2 右17



カップ手前、バンパーにぶつかる瞬間にAボタン。これを忘れるとホールインワンのチャンスを逃してしまう。

COURSE 7-5HOLE

●目標クリア打数 1



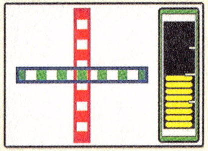
①ハイジャンプ

変身のタイミングは中央のダッシュパネルが目印。
画面に2枚のダッシュパネルが現れたらBボタン、と覚えておこう。

②ハイジャンプ
ハイジャンプを使うのは、2匹目のクラッコの下をくぐりぬけた直後。失敗すると良くて池ポチャ、悪くするとコースアウトしてしまう。

ショット1

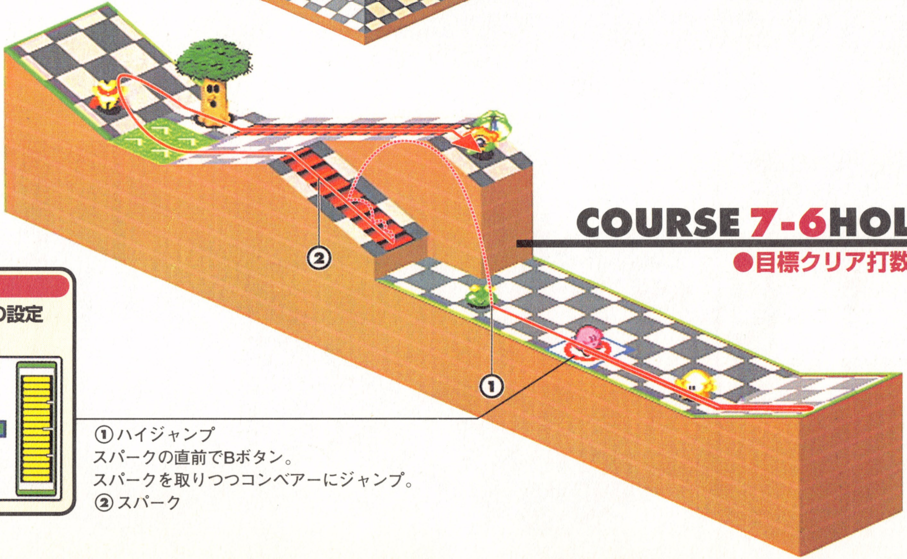
●ガイドラインの設定
L 2



まず方向を設定する。右上のクラッコがビームを出し終わったらすぐにAボタンを2回押し、メーターが半分まで上昇したらショット。

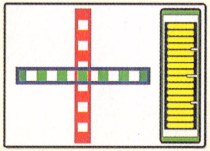
COURSE 7-6HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

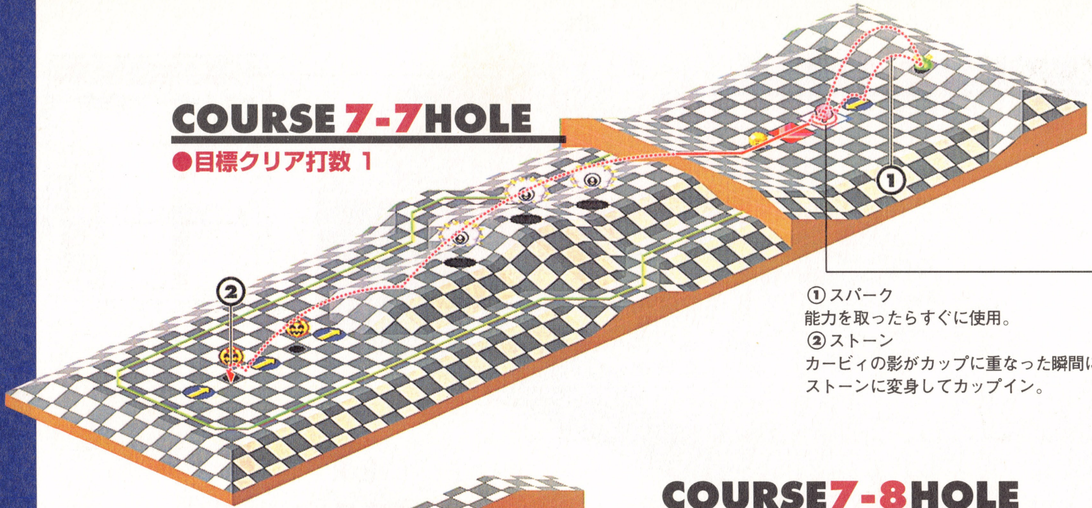
●ガイドラインの設定
そのまま



①ハイジャンプ
スパークの直前でBボタン。
スパークを取りつつコンベアーにジャンプ。
②スパーク

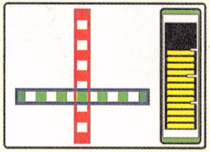
COURSE 7-7HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

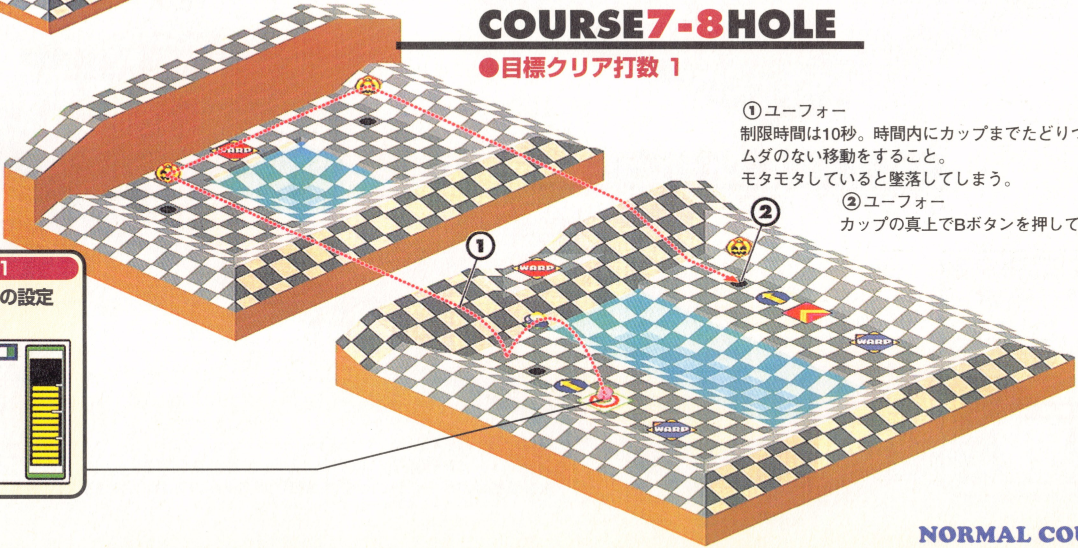
●ガイドラインの設定
フライ、180度回転



①スパーク
能力を取ったらすぐに使用。
②ストーン
カービィの影がカップに重なった瞬間にストーンに変身してカップイン。

COURSE7-8HOLE

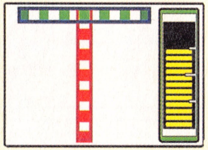
●目標クリア打数 1



①ユーフォー
制限時間は10秒。時間内にカップまでたどりつけるよう、ムダのない移動をすること。
モタモタしていると墜落してしまう。
②ユーフォー
カップの真上でBボタンを押して能力解除。

ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

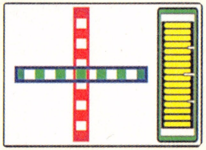


COURSE 8-1 HOLE

●目標クリア打数 2

ショット1

●ガイドラインの設定
左5



ショット2

●ガイドラインの設定
180度回転、左2



COURSE 8-2 HOLE

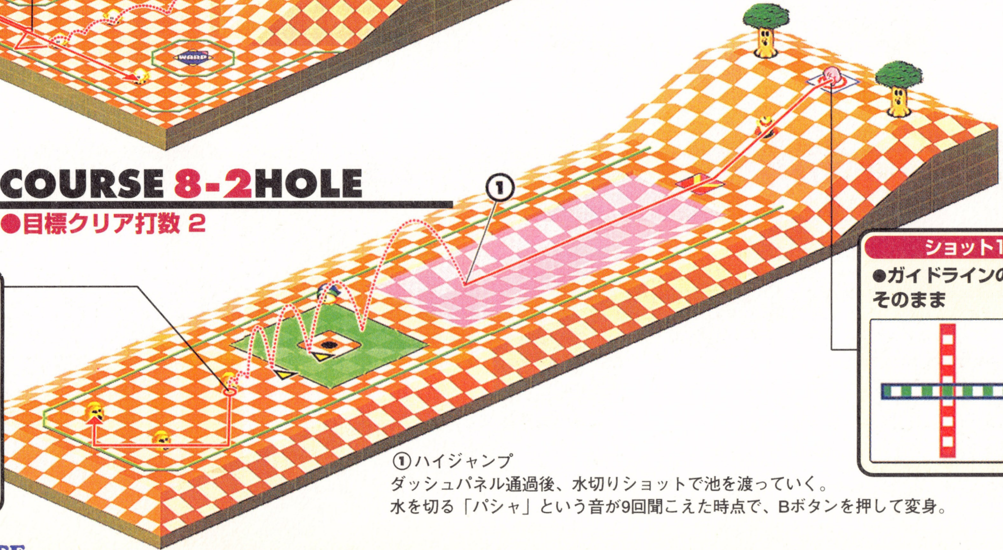
●目標クリア打数 2

ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

ショット2

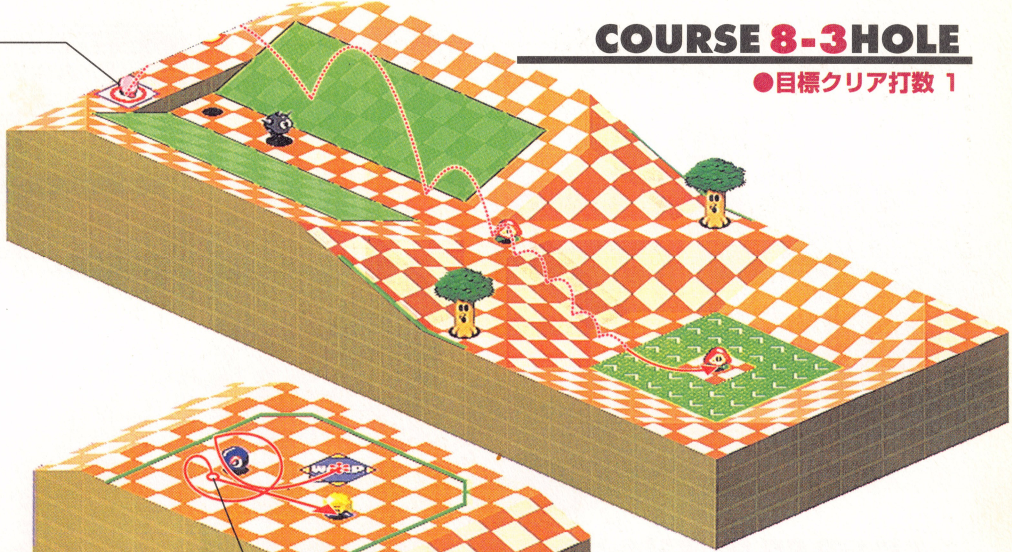
●ガイドラインの設定
L 1



①ハイジャンプ
ダッシュパネル通過後、水切りショットで池を渡っていく。
水を切る「パシャ」という音が9回聞こえた時点で、Bボタンを押して変身。

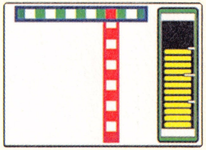
COURSE 8-3HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

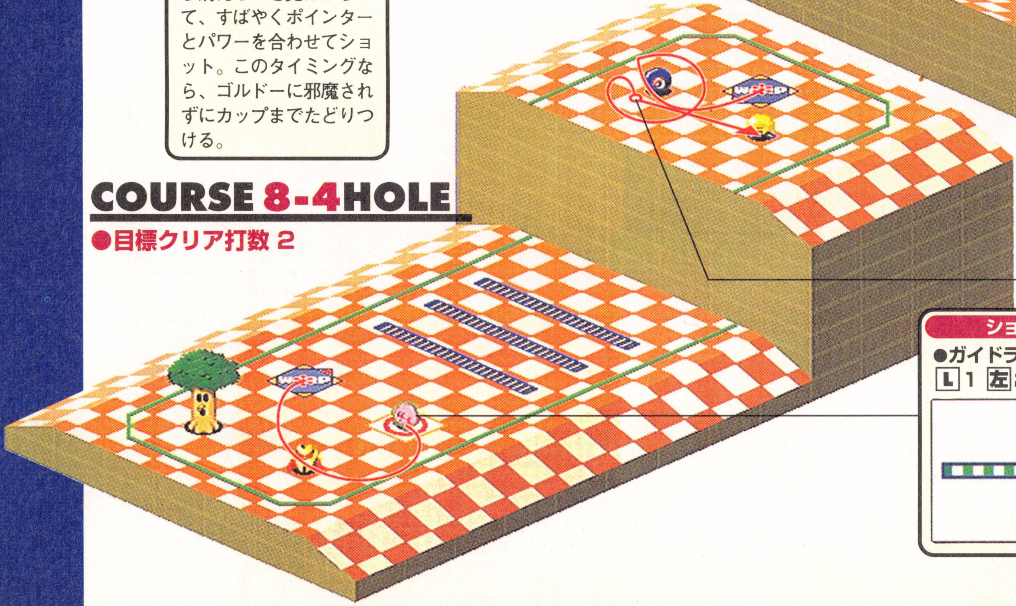
●ガイドラインの設定
フライ



まず球筋を設定しておき、次にAボタンを押してショットパネルを表示する。ゴルドーが画面から消えるのを見はからって、すばやくポインターとパワーを合わせてショット。このタイミングなら、ゴルドーに邪魔されずにカップまでたどりつける。

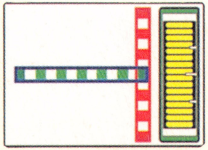
COURSE 8-4HOLE

●目標クリア打数 2



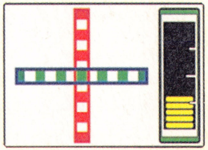
ショット1

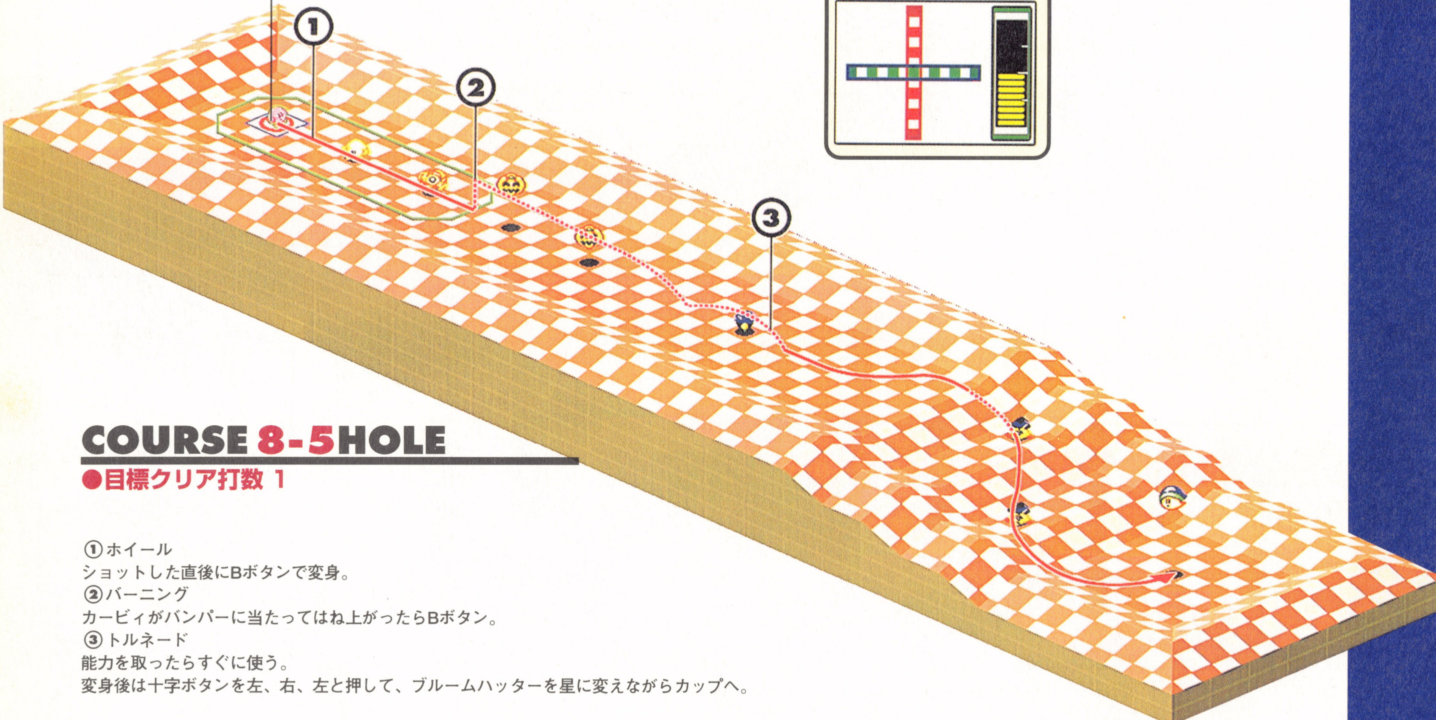
●ガイドラインの設定
L 1 左 24



ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心





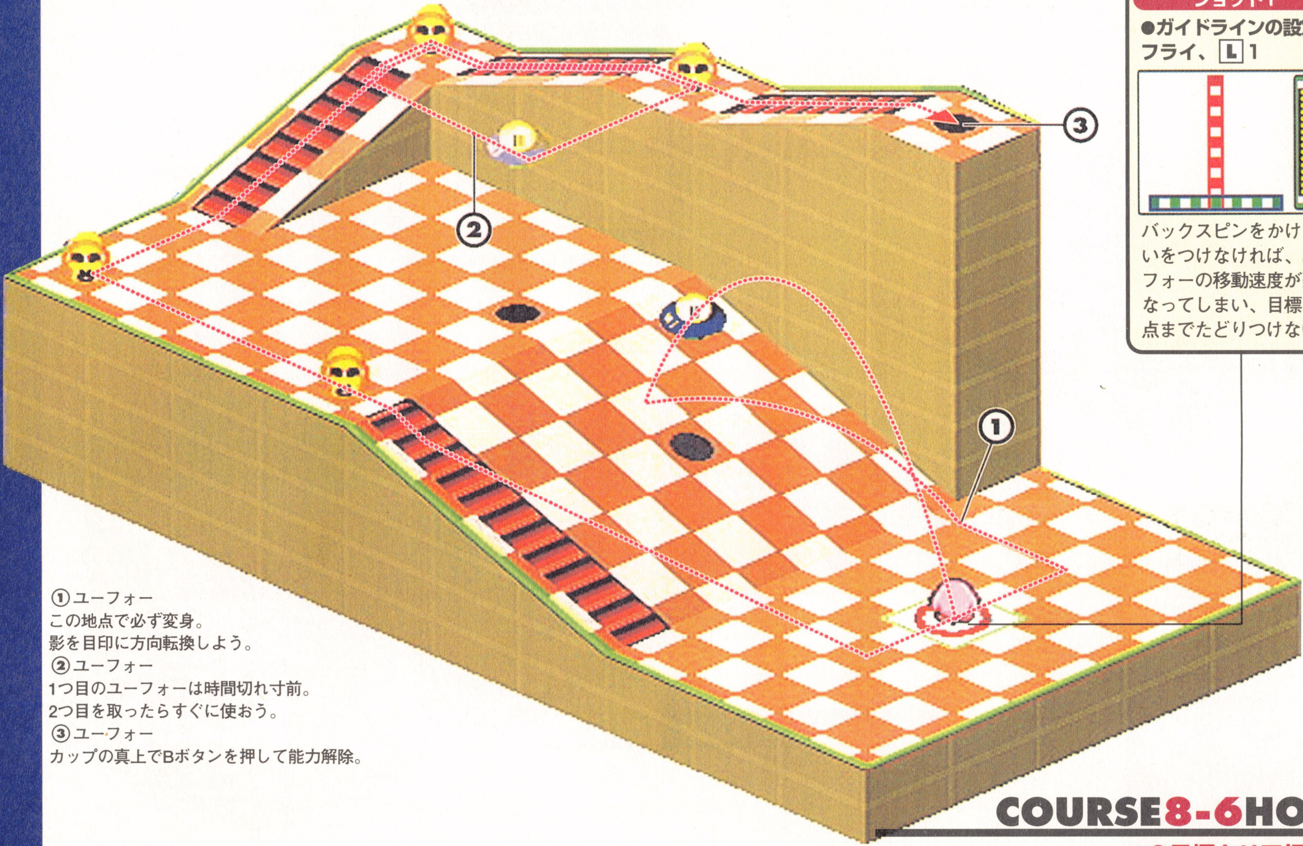
ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

COURSE 8-5HOLE

●目標クリア打数 1

①ホイール
ショットした直後にBボタンで変身。
②バーニング
カービィがバンパーに当たってはね上がったらBボタン。
③トルネード
能力を取ったらすぐに使う。
変身後は十字ボタンを左、右、左と押して、ブルームハッターを星に変えながらカップへ。



ショット1

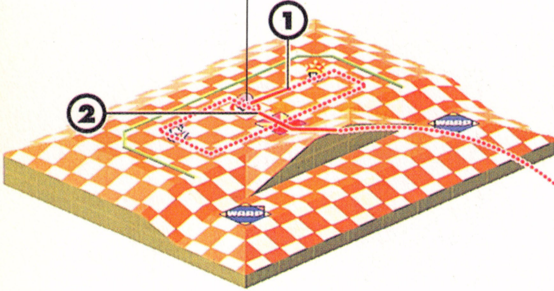
●ガイドラインの設定
フライ、Ｌ 1

バックスピンをかけて勢いをつけなければ、ユーフォーの移動速度が遅くなってしまい、目標の地点までたどりつけない。

①ユーフォー
この地点で必ず変身。
影を目印に方向転換しよう。
②ユーフォー
1つ目のユーフォーは時間切れ寸前。
2つ目を取ったらすぐに使おう。
③ユーフォー
カップの真上でBボタンを押して能力解除。

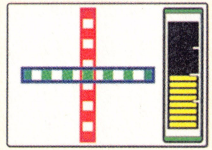
COURSE8-6HOLE

●目標クリア打数 1



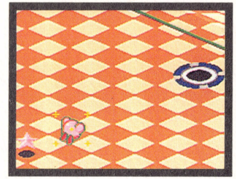
ショット1

●ガイドラインの設定
180度回転

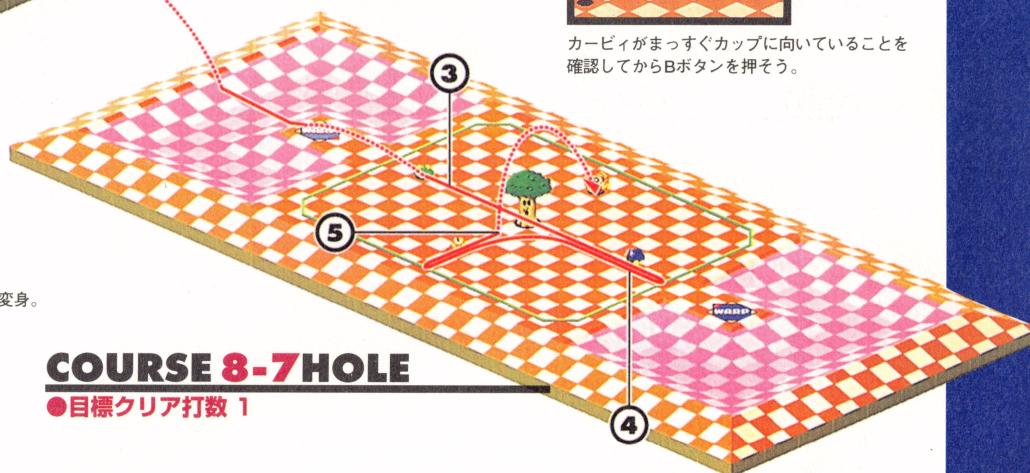


5つの能力を次々に使わなければスムーズに進めない。ルートと能力使用ポイントをしっかり覚えておこう。

⑤ハイジャンプ
能力を取った後、バンパーに当たってはね返ってきたらハイジャンプ。



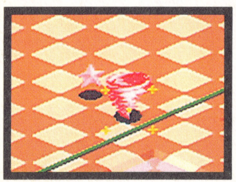
カービィがまっすぐカップに向いていることを確認してからBボタンを押そう。



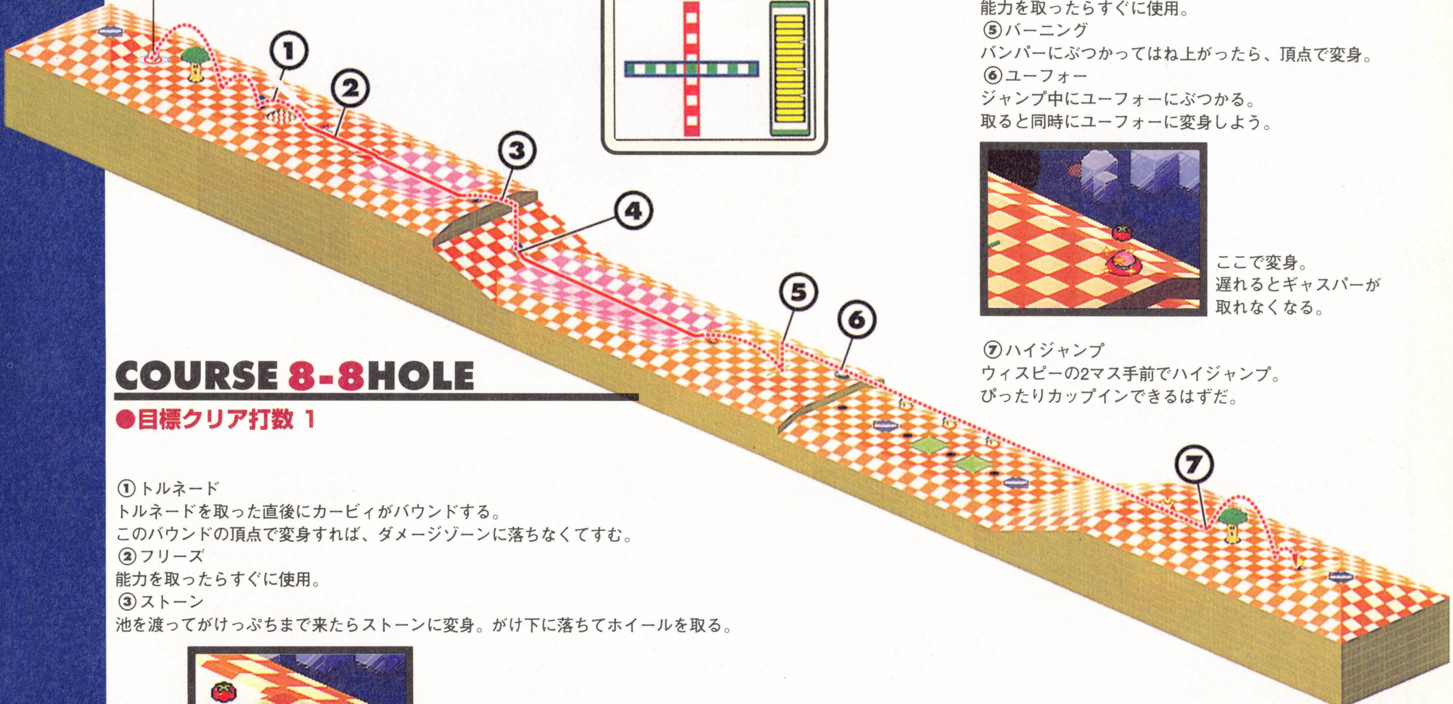
COURSE 8-7HOLE

●目標クリア打数 1

①ユーフォー
ショットしたらすばやく変身。
②フリーズ
ダッシュパネルの直前でBボタン。
③スパーク
能力を取ったらすぐに使用。そのまま直進。
④トルネード
トルネードを取り、バンパーではね返ってきたら変身。同時に十字ボタンの左を押して方向転換。



能力使用は必ずバンパーではね返った後に。



ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

④ホイール
能力を取ったらすぐに使用。
⑤バーニング
バンパーにぶつかってはね上がったら、頂点で変身。
⑥ユーフォー
ジャンプ中にユーフォーにぶつかる。
取ると同時にユーフォーに変身しよう。

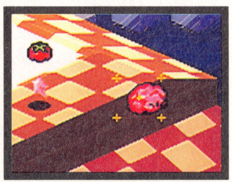
ここで変身。
遅れるとギャスパーが
取れなくなる。

⑦ハイジャンプ
ウィスピーの2マス手前でハイジャンプ。
ぴったりカップインできるはずだ。

COURSE 8-8HOLE

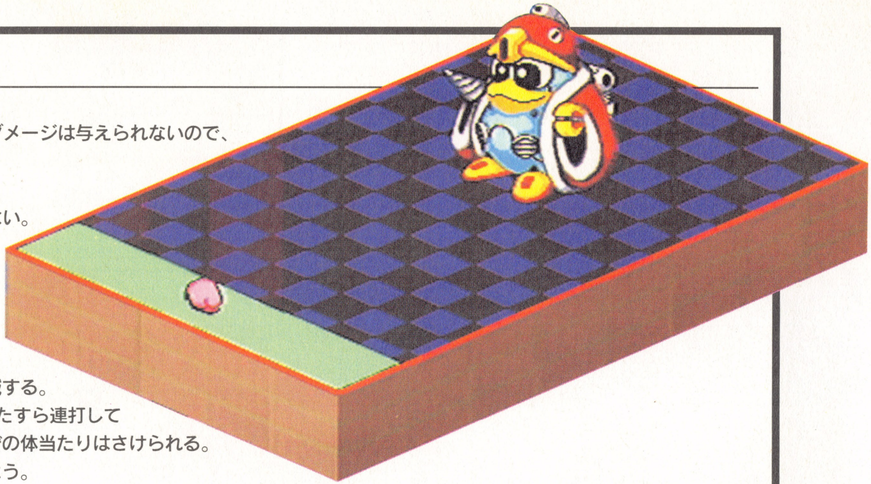
●目標クリア打数 1

①トルネード
トルネードを取った直後にカービィがバウンドする。
このバウンドの頂点で変身すれば、ダメージゾーンに落ちなくてすむ。
②フリーズ
能力を取ったらすぐに使用。
③ストーン
池を渡ってがけっぷちまで来たらストーンに変身。がけ下に落ちてホイールを取る。



Bボタンを押すタイミングが遅れると下のホイールが取れない。
がけっぷちギリギリでBボタンを押そう。

デデデ攻略法



メカデデデの弱点は頭。それ以外の部分に当たっても大きなダメージは与えられないので、
フライで頭をねらうのが基本。ノーマルコースなら4回、
エクストラなら8回で倒せる。
ただしカービィとデデデとの距離がありすぎると頭に命中しない。
スピンマーカーを表示した状態で待機し、
デデデが射程距離内に入ったらショットしよう。
中～近距離なら確実にヒットするはずだ。
もうひとつのポイントは、チビデデデのかわし方。
チビデデデが手前の緑色のゾーンから半マス先まで
来たらショット。これならカービィが空中にいる間に敵は消滅する。
すでに敵が緑色のゾーンに侵入している場合は、Aボタンをひたすら連打して
ゴロを打とう。ボスに与えるダメージは少ないが、チビデデデの体当たりはさけられる。
あせらず、あわてず、タイミングをはかりながらショットしよう。

1P-GAMEメダル獲得基準表

成績が良ければ、各コースの終了時にメダルがもらえる。キミはいくつ獲得できたかな? 獲得したメダルの種類によって、いろんなプレゼントがもらえるぞ。
各コースの金・銀・銅メダル獲得基準スコアと、獲得したメダルの種類で何が出現するかを表にまとめてみた。全コース金メダル獲得をめざして、チャレンジしてくれ。

●NORMAL COURSE

	金メダル	銀メダル	銅メダル
COURSE1	14打以下	19打以下	26打以下
COURSE2	14打以下	19打以下	26打以下
COURSE3	17打以下	22打以下	29打以下
COURSE4	17打以下	22打以下	29打以下
COURSE5	18打以下	23打以下	30打以下
COURSE6	16打以下	21打以下	28打以下
COURSE7	14打以下	19打以下	26打以下
COURSE8	18打以下	23打以下	30打以下

全コース銅メダル以上獲得➔2PのEXTRA出現
全コース銀メダル以上獲得➔1PのEXTRA出現
全コース金メダル以上獲得➔表面のマップセレクト出現

●EXTRA COURSE

	金メダル	銀メダル	銅メダル
COURSE1	13打以下	18打以下	25打以下
COURSE2	15打以下	20打以下	27打以下
COURSE3	17打以下	22打以下	29打以下
COURSE4	17打以下	22打以下	29打以下
COURSE5	15打以下	20打以下	27打以下
COURSE6	16打以下	21打以下	28打以下
COURSE7	16打以下	21打以下	28打以下
COURSE8	15打以下	20打以下	27打以下

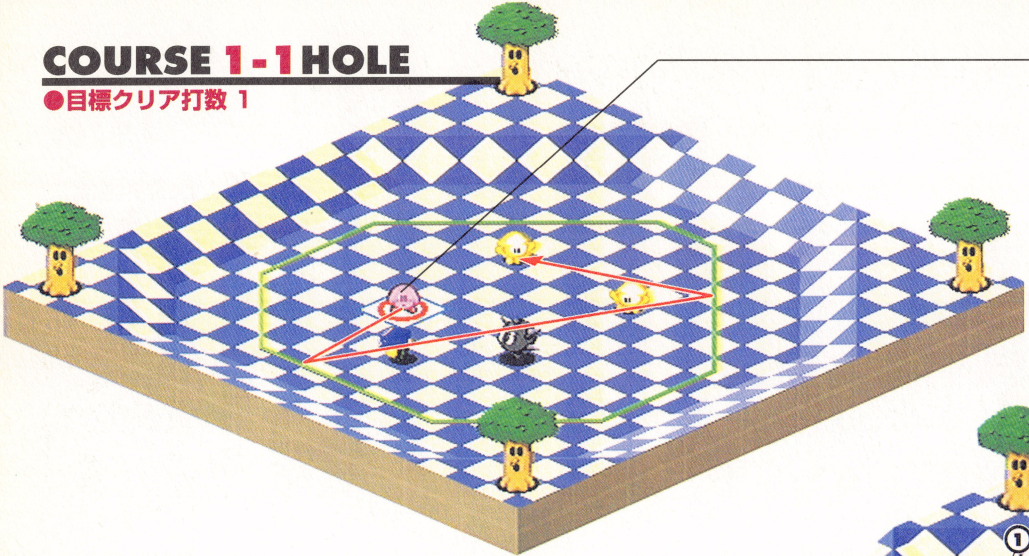
全コース銅メダル以上獲得➔サウンドテスト出現
全コース銀メダル以上獲得➔ダンスセレクト出現
全コース金メダル以上獲得➔裏面のマップセレクト出現



ペタンク/2チームに分かれ、鉄製のボールを投げ合って、ビュットという木製の目標球に近づけることを競うゲーム。基本は1チーム3人。ひとり2、3個のボールを投げ、相手チームのボールよりビュットに近いボールが得点となる。ビュットや敵チームのボールをはじくこともでき、心理的なかけひきが要求される。

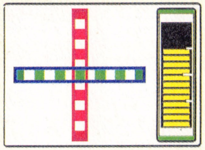
COURSE 1-1HOLE

●目標クリア打数 1



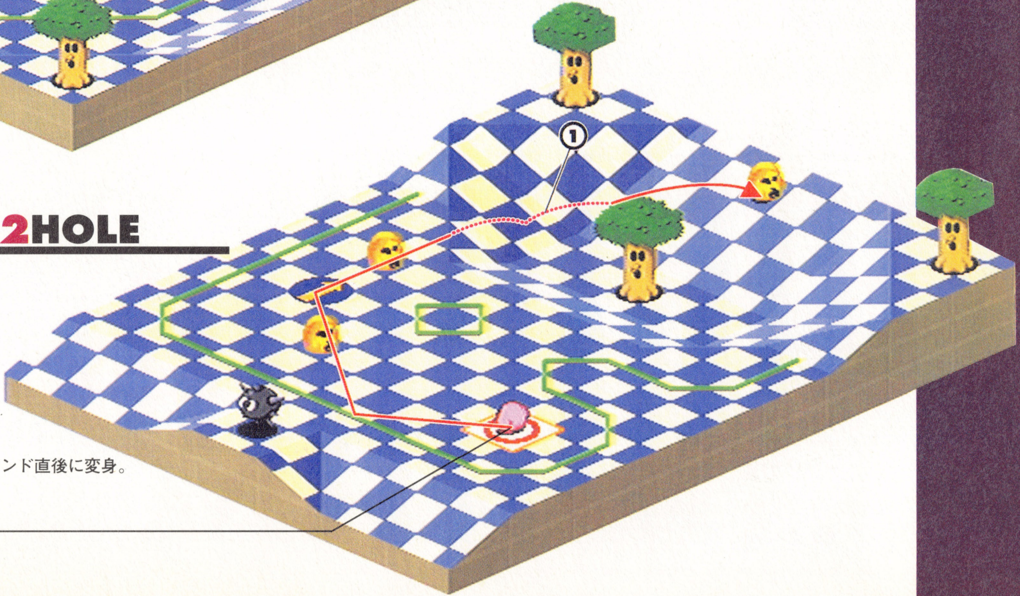
ショット1

●ガイドラインの設定
右25



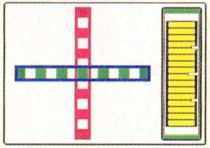
COURSE 1-2HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
L1 右10



①トルネード
下り坂での最初のバウンド直後に変身。

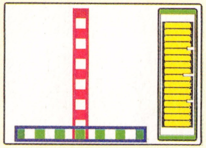
COURSE 1-3HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、L2



バックスピンで逆方向にはね返って来たら、ユーフォーに変身。このタイミングがポイント。

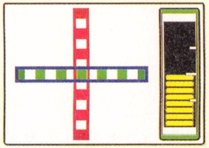
①ユーフォー
バウンドの着地点で変身。高度がありすぎると、下段の2匹のカブーとストーンを取ることができないので注意しよう。

②ストーン

③ストーン
カービィの影がカップに重なったら変身だ。

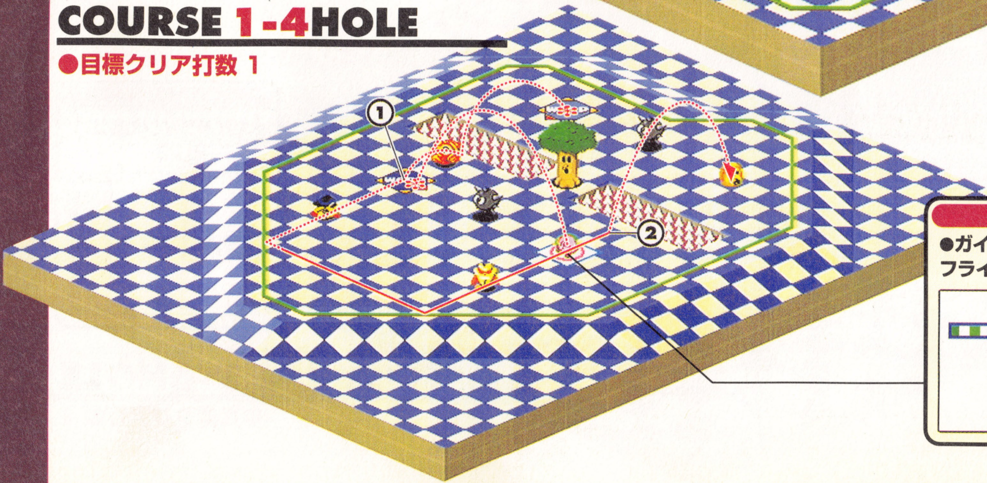
ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、カップの中心



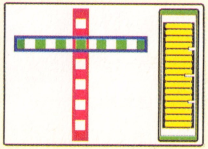
COURSE 1-4HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、R2

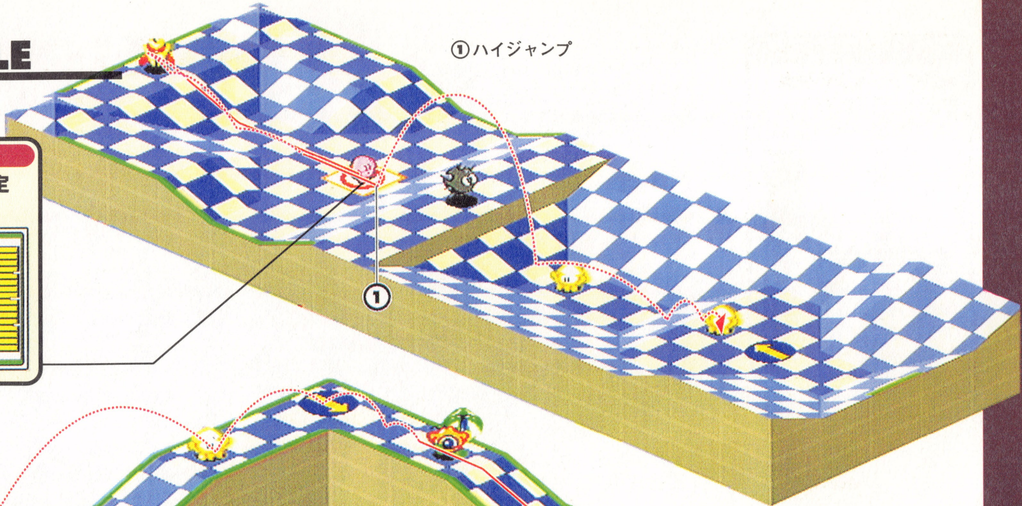


①バーニング
バーニングを取ったらワープパネルに落下する直前で変身。早すぎるとバンパーの上部を通過してコースアウト、遅すぎればワープしてしまう。一瞬のタイミングを逃さないようにしよう。

②ハイジャンプ

COURSE 1-5HOLE

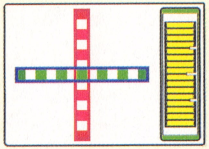
●目標クリア打数 1



①ハイジャンプ

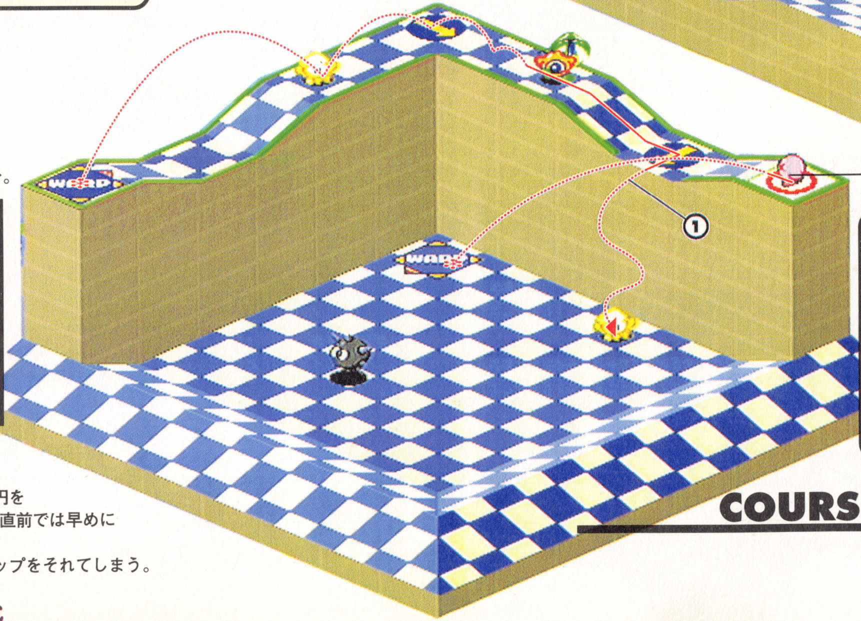
ショット1

●ガイドラインの設定
180度回転



COURSE 1-6HOLE

●目標クリア打数 1



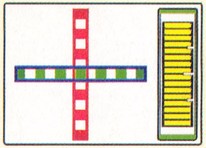
①パラソル
キックパネルを通過したら変身。



変身後は十字ボタンの左を
何度か押しながら落下しよう。
カービィの影が写真のように円を
描いていればOKだ。カップの直前では早めに
十字ボタンを放すのがコツ。
カーブがかかりすぎると、カップをそれてしまう。

ショット1

●ガイドラインの設定
R 1 左 13



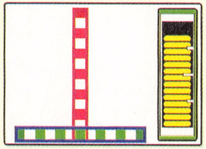
COURSE 1-7HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、180度回転



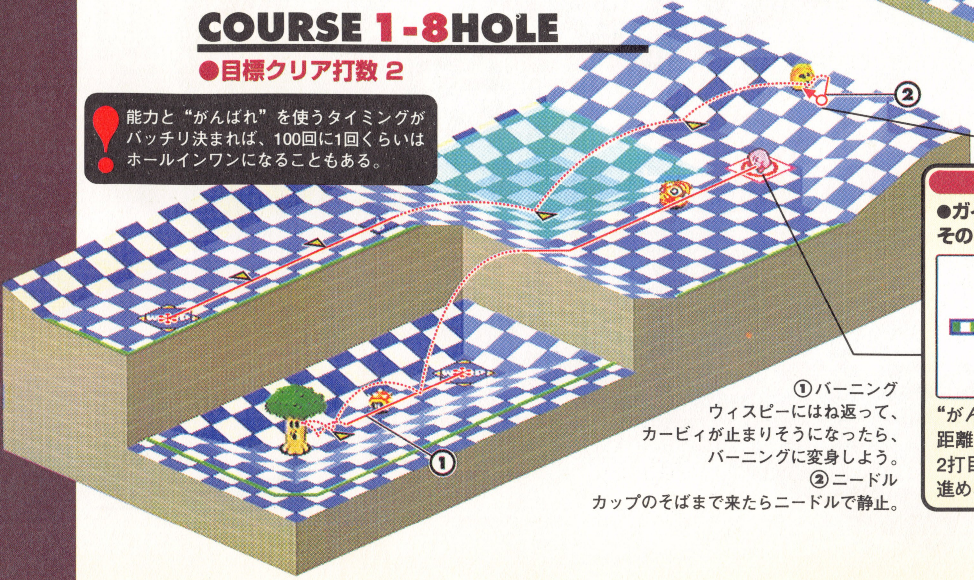
能力を取った直後のバウンドでAボタンを押さないと、カップまでとどかない。

①フリーズ
能力を取りワンバウンドしたら、Bボタンを押そう。

COURSE 1-8HOLE

●目標クリア打数 2

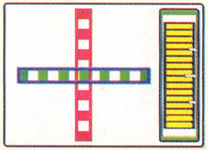
能力と“がんばれ”を使うタイミングがバッチリ決まれば、100回に1回くらいはホールインワンになることもある。



①バーニング
ウィスピーにはね返って、カービィが止まりそうになったら、バーニングに変身しよう。
②ニードル
カップのそばまで来たらニードルで静止。

ショット1

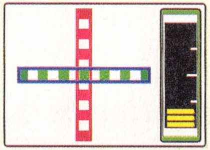
●ガイドラインの設定
そのまま



“がんばれ”を多用して距離をのばさなければ、2打目のポジションまで進めない。

ショット2

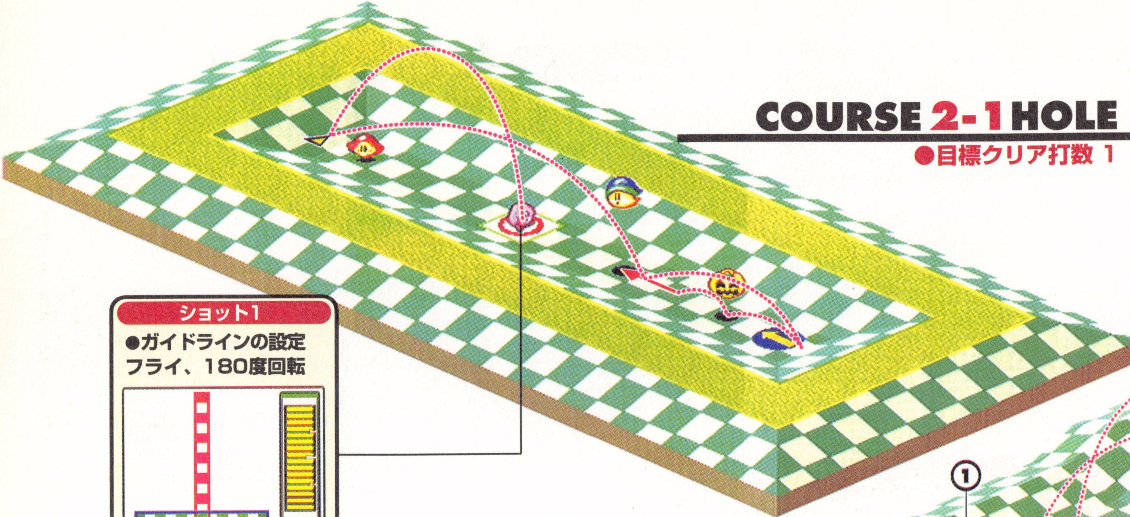
●ガイドラインの設定
カップの中心よりやや上



斜面になっているので、カップの中心よりもやや上をねらおう。

COURSE 2-1 HOLE

●目標クリア打数 1

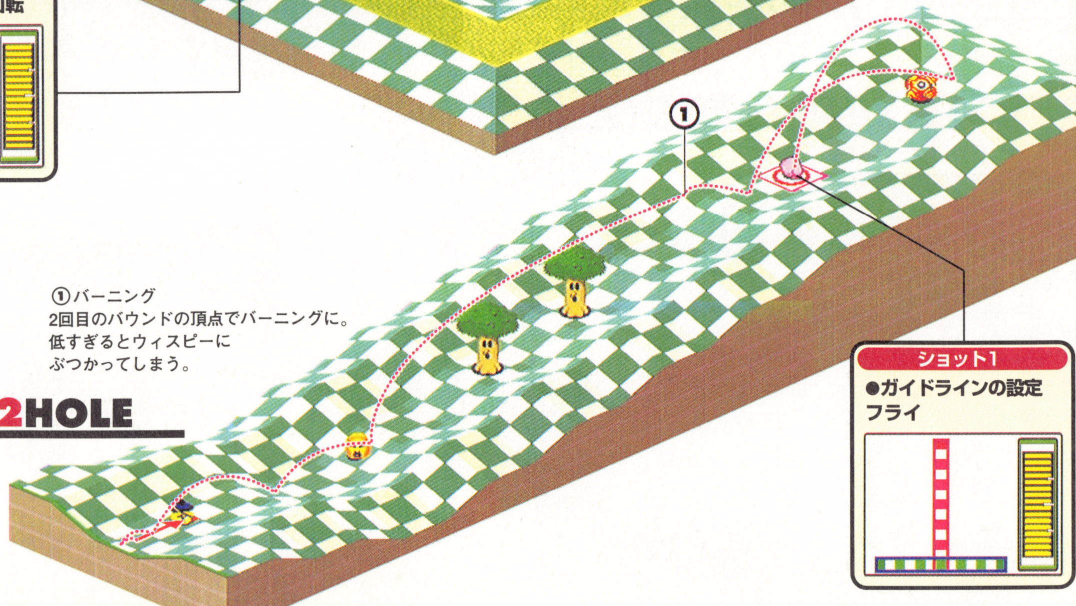


ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、180度回転

COURSE 2-2 HOLE

●目標クリア打数 1



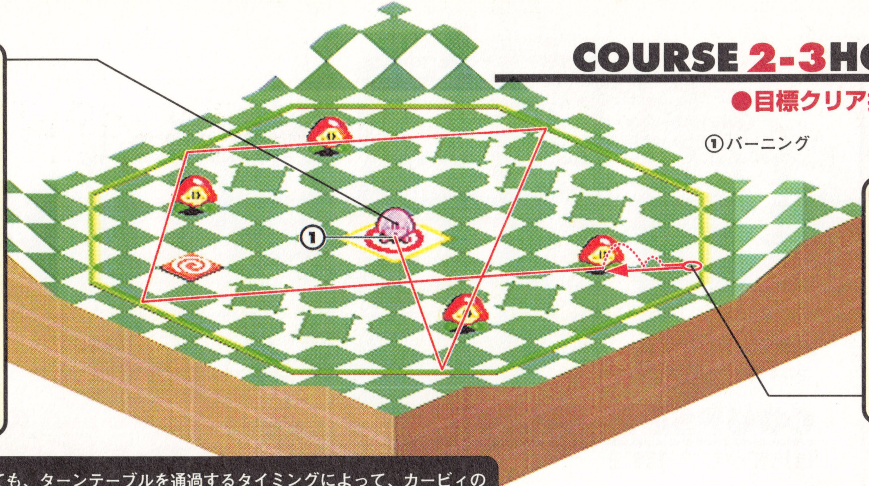
①バーニング
2回目のバウンドの頂点でバーニングに。
低すぎるとウィスピーに
ぶつかってしまう。

ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

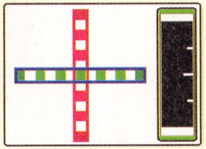
COURSE 2-3HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

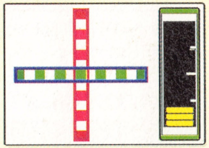
●ガイドラインの設定
左9



Aボタンを2回押してパワーメーターが動き始めたら、Bボタンを連打。これでスタート地点からバーニングを使用することができる。

ショット2

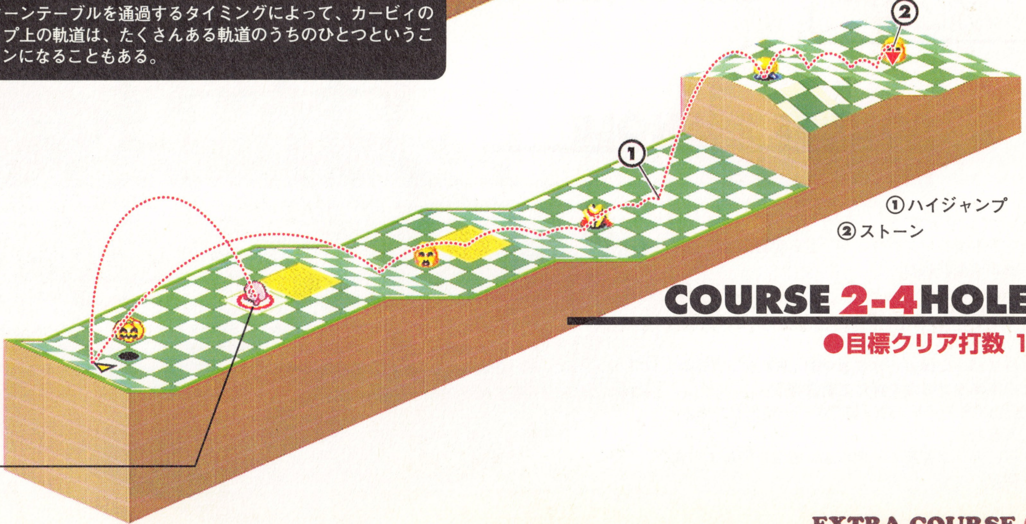
●ガイドラインの設定
カップの中心



同じようにショットしても、ターンテーブルを通過するタイミングによって、カービィの軌道は変わる。つまりこのマップ上の軌道は、たくさんある軌道のうちのひとつということ。運が良ければホールインワンになることもある。

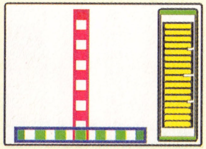
COURSE 2-4HOLE

●目標クリア打数 1



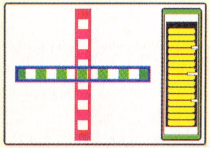
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

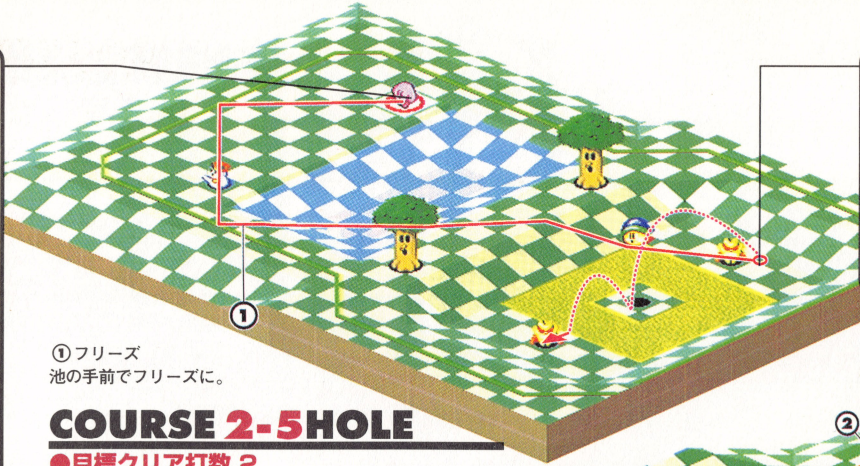


ショット1

●ガイドラインの設定
R 1



ショットパワーが弱いとバンカーにつかまって、ハイジャンプの手前で止まってしまう。逆に強すぎるとハイジャンプの先まで行ってしまい、2打目が打ちづらくなる。パワーに気をつけて正確にショットしよう。



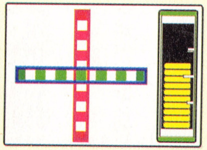
①フリーズ
池の手前でフリーズに。

COURSE 2-5HOLE

●目標クリア打数 2

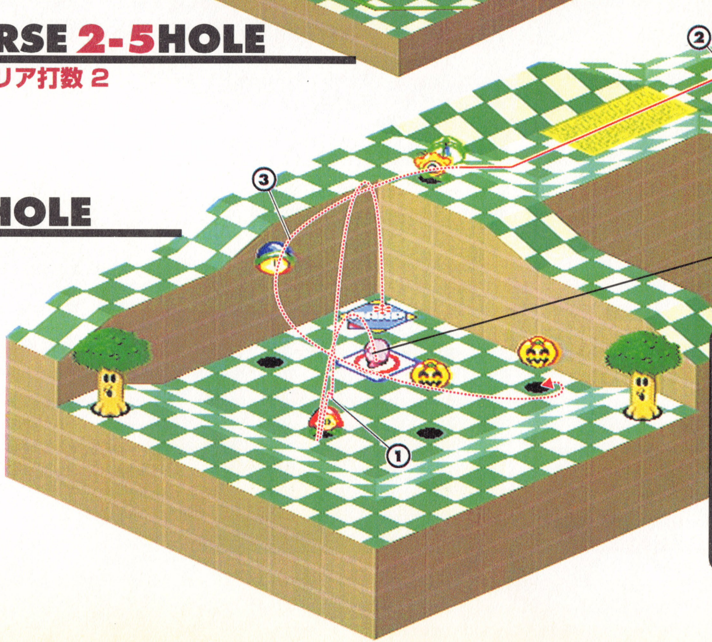
ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、カップの中心



COURSE 2-6HOLE

●目標クリア打数 1



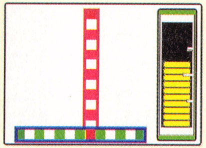
①ハイジャンプ
ショット後、ワンバウンドしたら変身してワープパネルに飛び込む。

②ホイール
能力を取ったらすぐ使用。

③パラソル
ギャスパーに体当たりする寸前にBボタン。同時に十字ボタンの左を押して軌道修正。
1匹目のアンプキンの手前で再び十字ボタンを左に入れる。
さらにカップ直前で十字ボタンの左を押して方向を調節しよう。

ショット1

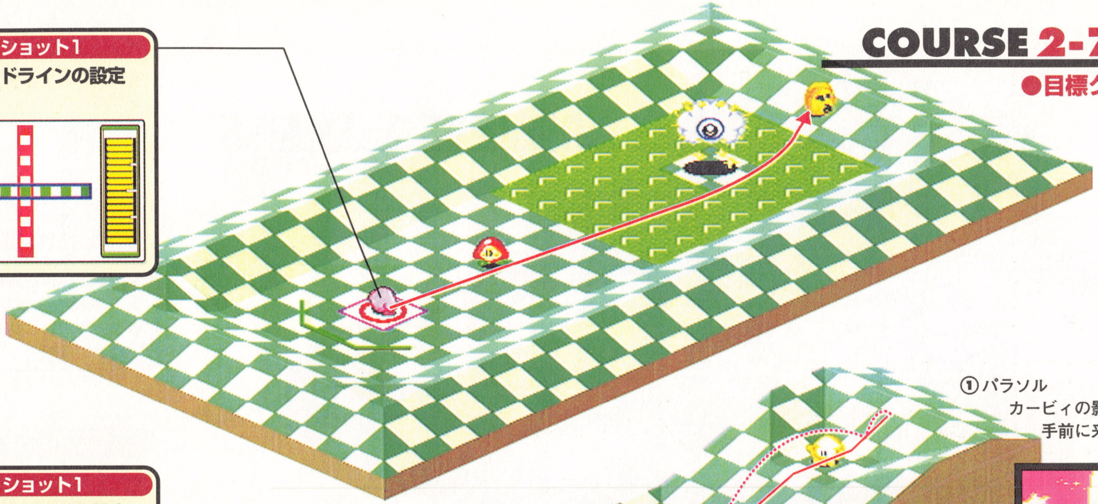
●ガイドラインの設定
フライ、L 1 左 25



COURSE 2-7HOLE

●目標クリア打数 1

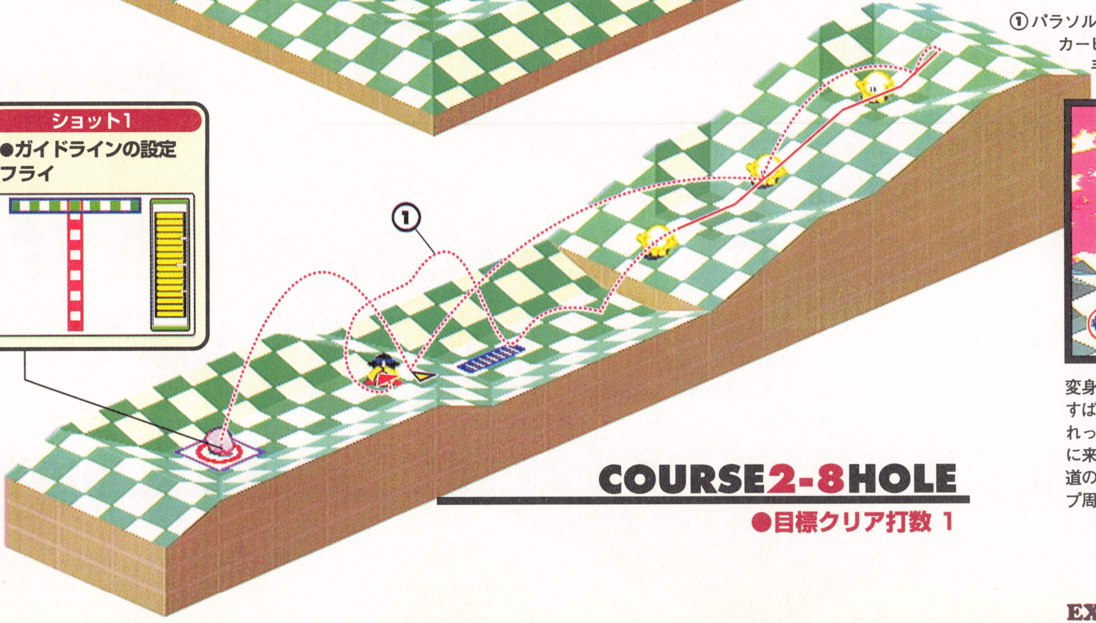
ショット1
●ガイドラインの設定
右7



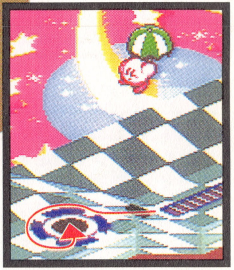
COURSE2-8HOLE

●目標クリア打数 1

ショット1
●ガイドラインの設定
フライ



①パラソル
カービィの影がカップの2マス手前に来たところで変身。



変身後は十字ボタンを右、左とすばやく押し、そのまま左に入れっ放しにして、カップの真上に来る少し前に放す。写真の軌道のようにカービィの影がカップ周辺を旋回する感じで。

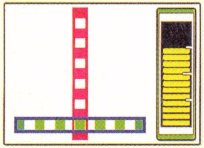
COURSE 3-1 HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

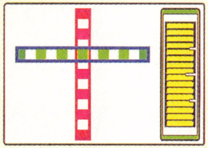
●ガイドラインの設定
フライ



ショット後の2回のバウンドの着地に合わせてAボタンを押し、スタート位置まで戻ろう。

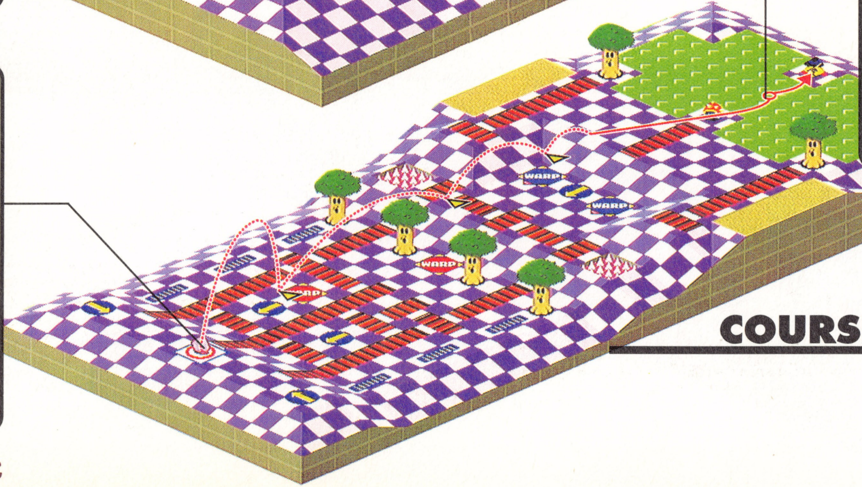
ショット2

●ガイドラインの設定
フライ



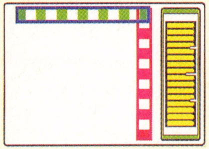
COURSE 3-2 HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

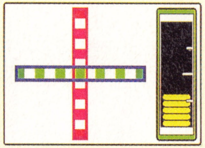
●ガイドラインの設定
フライ、左20

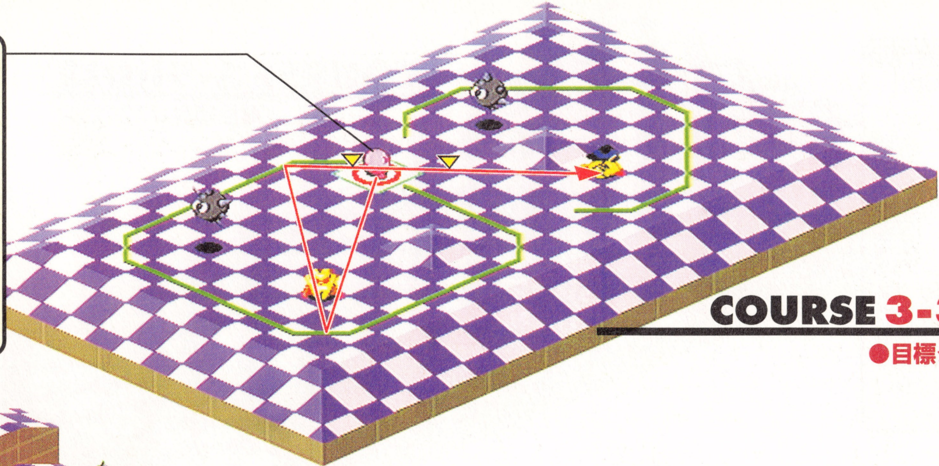


ショット後の3回のバウンドで、着地に合わせてタイミング良くAボタンを押し、飛距離をのばそう。

ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心よりやや右

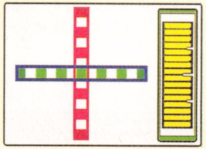




ショット1

●ガイドラインの設定

R 2 右 7



ショットしてバンパーに2回当たった直後にAボタンを2回押そう。

COURSE 3-3HOLE

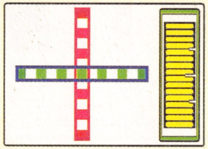
●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定

左 18



①ホイール
能力を取ったら、すぐに使用。

COURSE 3-4HOLE

●目標クリア打数 1



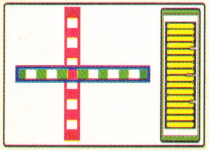
COURSE 3-5HOLE

●目標クリア打数 2

①フリーズ
取ったらすぐに使用。
②ニードル
がけから落ちない程度に距離をかせいでから能力使用。
③ストーン
取ったらすぐに使用。

ショット2

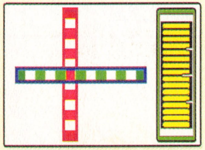
●ガイドラインの設定
L 1



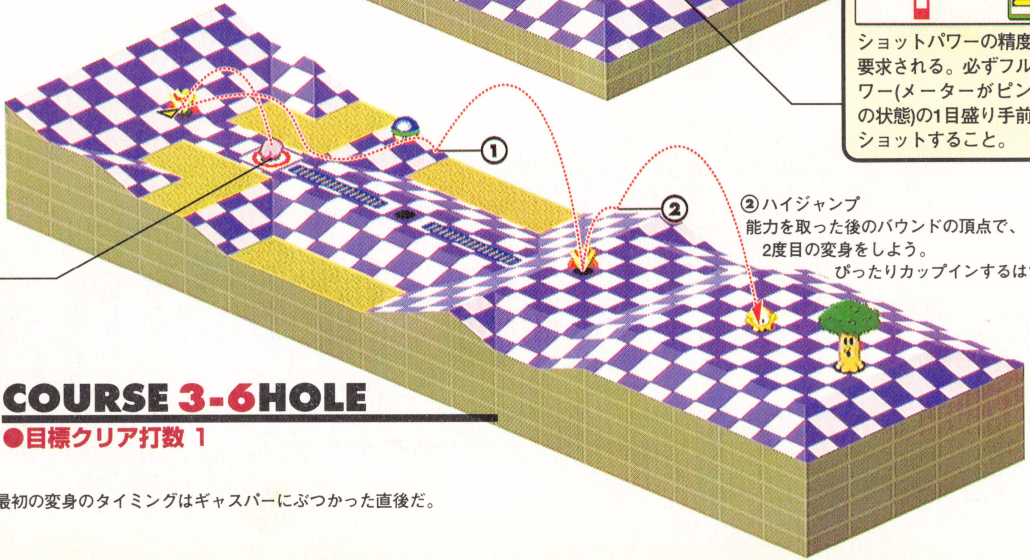
第2打はフルパワーでショットしたいところだが、パワーの決定を失敗してボールののびが足りない時は、"がんばれ"で補強しよう。

ショット1

●ガイドラインの設定
左8

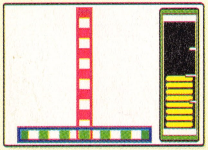


ショットパワーの精度が要求される。必ずフルパワー(メーターがピンクの状態)の1目盛り手前でショットすること。



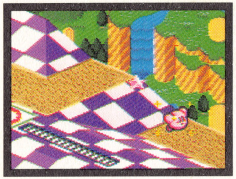
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ



②ハイジャンプ
能力を取った後のバウンドの頂点で、2度目の変身をしよう。ぴったりカップインするはずだ。

①ハイジャンプ



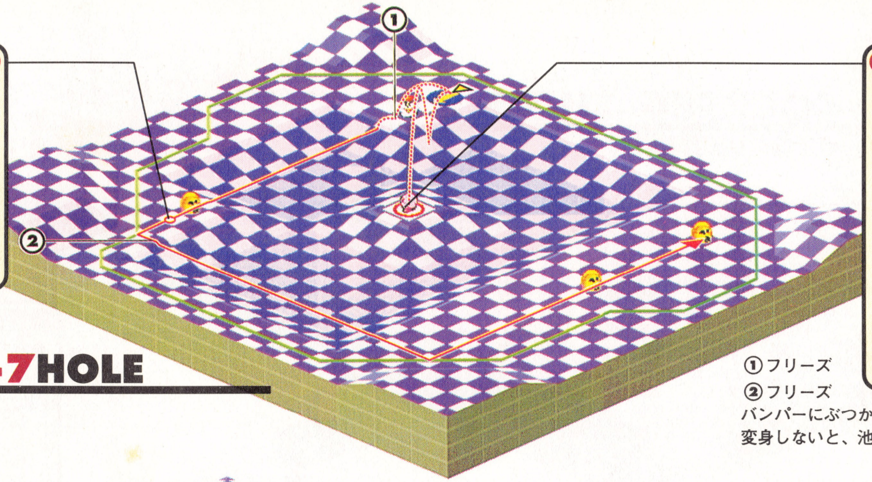
COURSE 3-6HOLE

●目標クリア打数 1

最初の変身のタイミングはギャスパーにぶつかった直後だ。

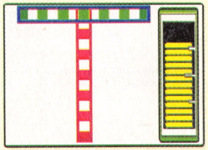
COURSE 3-7HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

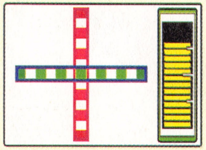
●ガイドラインの設定
フライ、R2 右8



水切りショットで池を渡った後、キックパネルに着地する瞬間にAボタンを押そう。

ショット2

●ガイドラインの設定
R3



①フリーズ
②フリーズ
バンパーにぶつかった直後に変身しないと、池に落ちてしまう。

COURSE3-8HOLE

●目標クリア打数 2

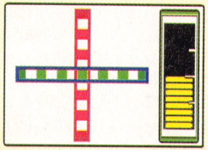


ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、左24

ショット2

●ガイドラインの設定
そのまま



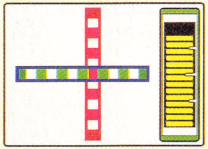
①ユーフォー
変身は壁にぶつかる直前。早すぎると高度が高すぎて敵の頭上を通過してしまうし、壁にぶつかった後だと進路が変わってしまう。
②ユーフォー
ショットとほぼ同時に変身。
③ユーフォー
カップの真上で能力解除。

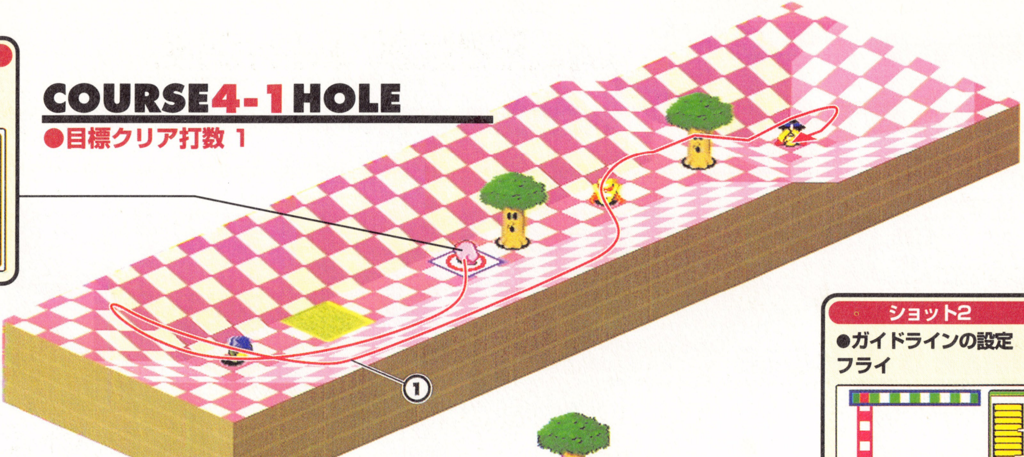
COURSE4-1HOLE

●目標クリア打数 1

ショット1

●ガイドラインの設定
R 3





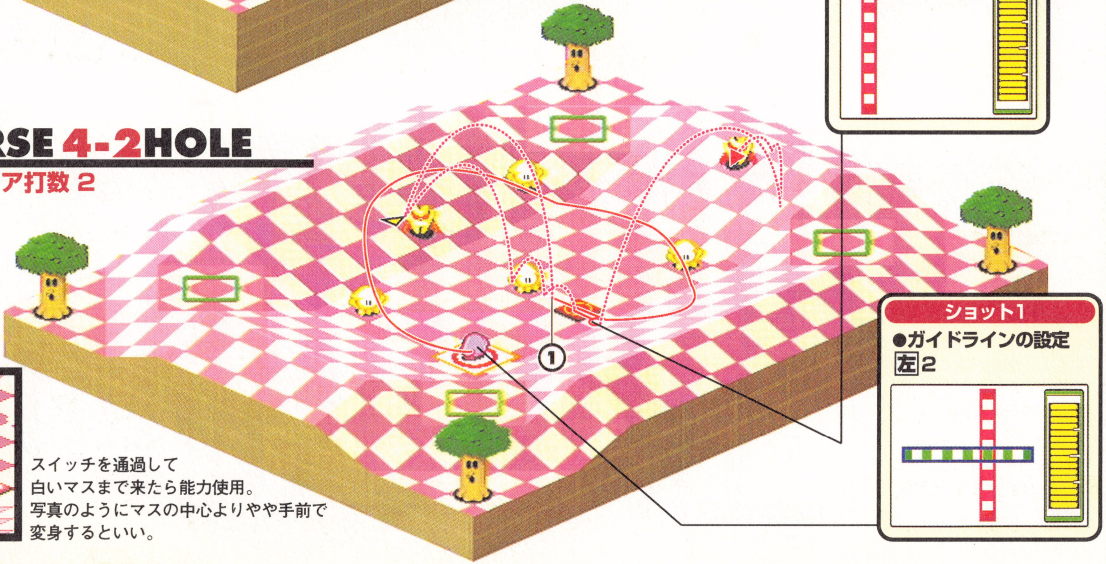
①トルネード
変身後は十字ボタンの右・左をうまく使い、マップ上のルートのように進んでカップインしよう。

ショット2

●ガイドラインの設定
フライ

COURSE 4-2HOLE

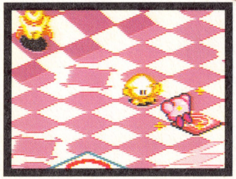
●目標クリア打数 2



①ハイジャンプ
変身直後のバウンドの瞬間にAボタンを押してはずみをつけ、ターンテーブルにかからないようにしよう。

ショット1

●ガイドラインの設定
左 2



スイッチを通過して
白いマスまで来たら能力使用。
写真のようにマスの中心よりやや手前で
変身するといい。

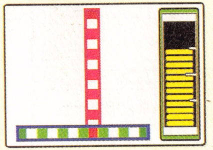
COURSE 4-3 HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

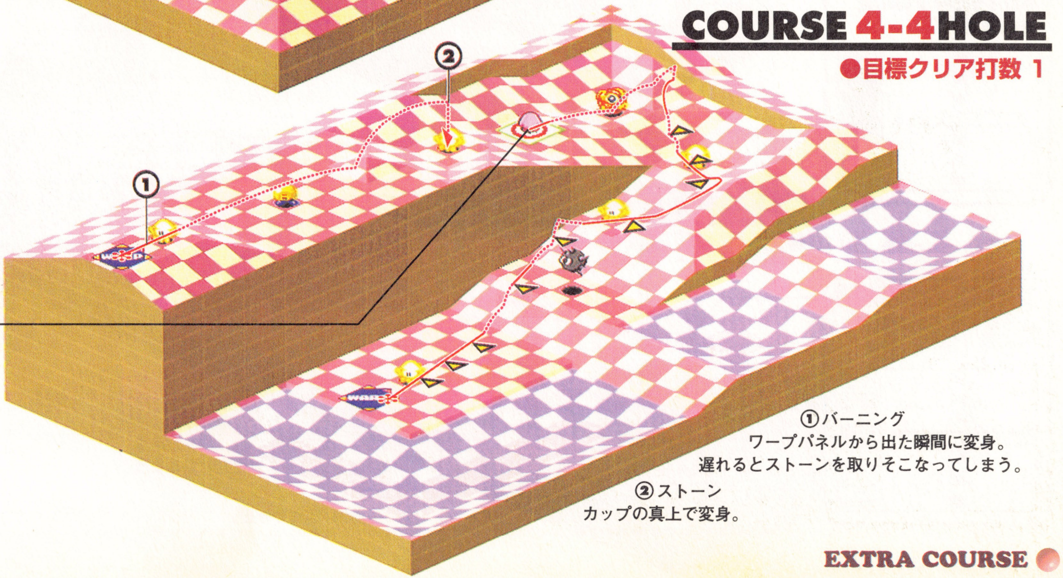
●ガイドラインの設定
フライ、左25



①ハイジャンプ
ワープパネルから出てカブーにぶつかったら、すぐに能力使用だ。

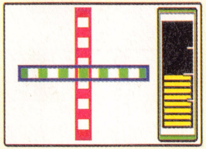
COURSE 4-4 HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
180度回転



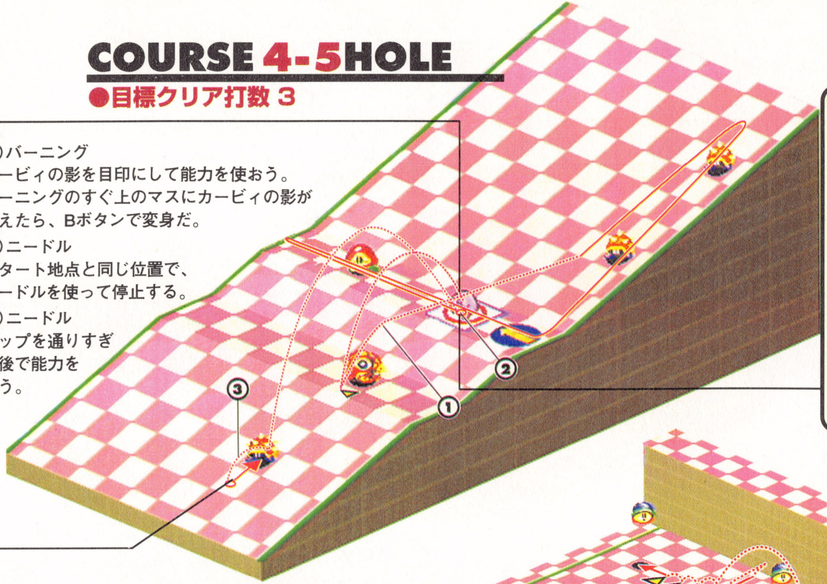
マップ中に記された9カ所でAボタン。飛距離をのばさないと、1打ではワープパネルまでたどりつけない。

①バーニング
ワープパネルから出た瞬間に変身。
遅れるとストーンを取りそこなってしまう。

②ストーン
カップの真上で変身。

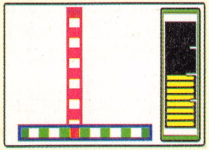
COURSE 4-5HOLE

●目標クリア打数 3



ショット1

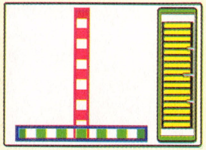
●ガイドラインの設定
フライ



ショットした直後のバウンドでAボタンを押すのを忘れずに。

ショット2

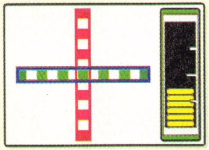
●ガイドラインの設定
フライ



フルパワー(メーターがピンク色の状態)で、直接カップインできることもある。

ショット3

●ガイドラインの設定
そのまま



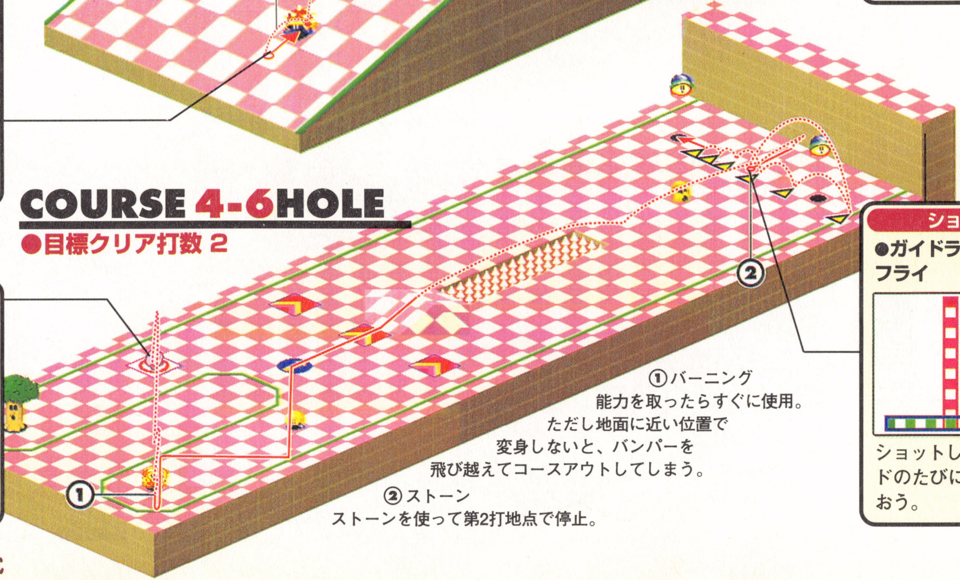
①バーニング
カービィの影を目印にして能力を使おう。バーニングのすぐ上のマスにカービィの影が見えたら、Bボタンで変身だ。

②ニードル
スタート地点と同じ位置で、ニードルを使って停止する。

③ニードル
カップを通りすぎた後で能力を使う。

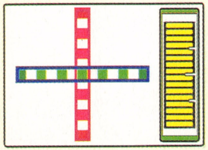
COURSE 4-6HOLE

●目標クリア打数 2



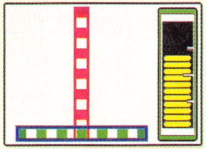
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、R 1



ショット2

●ガイドラインの設定
フライ



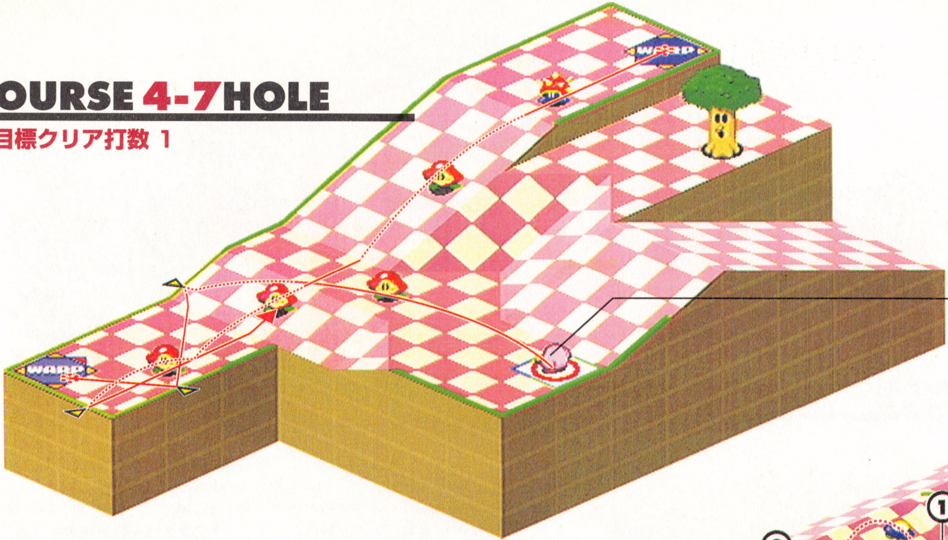
ショットしたら、バウンドのたびにAボタンを使おう。

①バーニング
能力を取ったらすぐに使用。ただし地面に近い位置で変身しないと、バンパーを飛び越えてコースアウトしてしまう。

②ストーン
ストーンを使って第2打地点で停止。

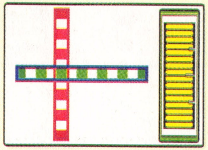
COURSE 4-7HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
右 17

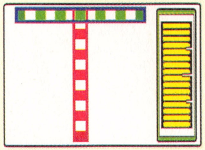


COURSE4-8HOLE

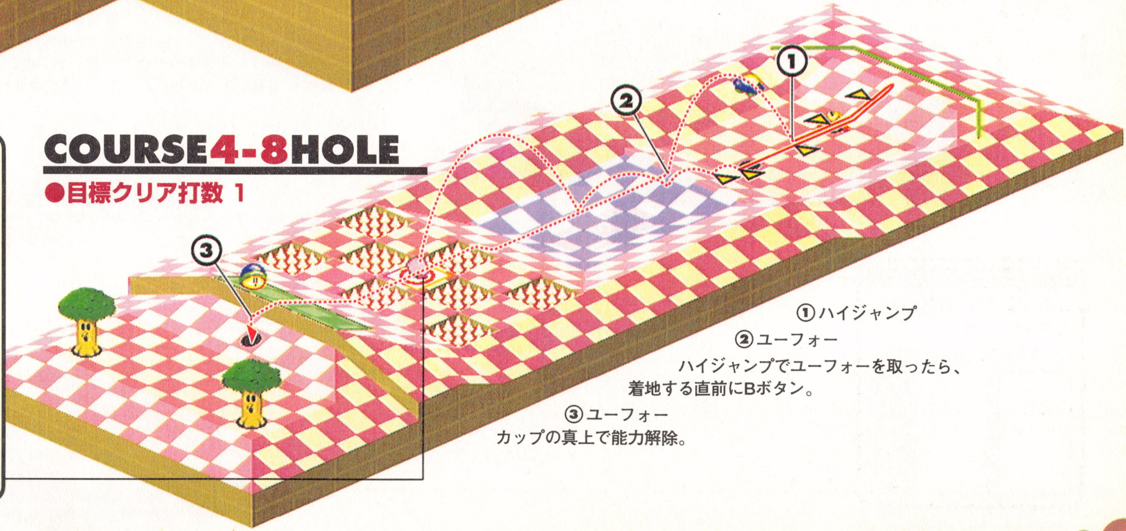
●目標クリア打数 1

ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、180度回転



水切りショットで水面を渡り終えたら、マップ中に記された5カ所でAボタン。勢いをつけて目標地点まで進もう。



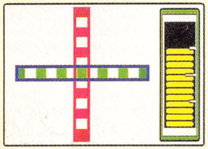
①ハイジャンプ

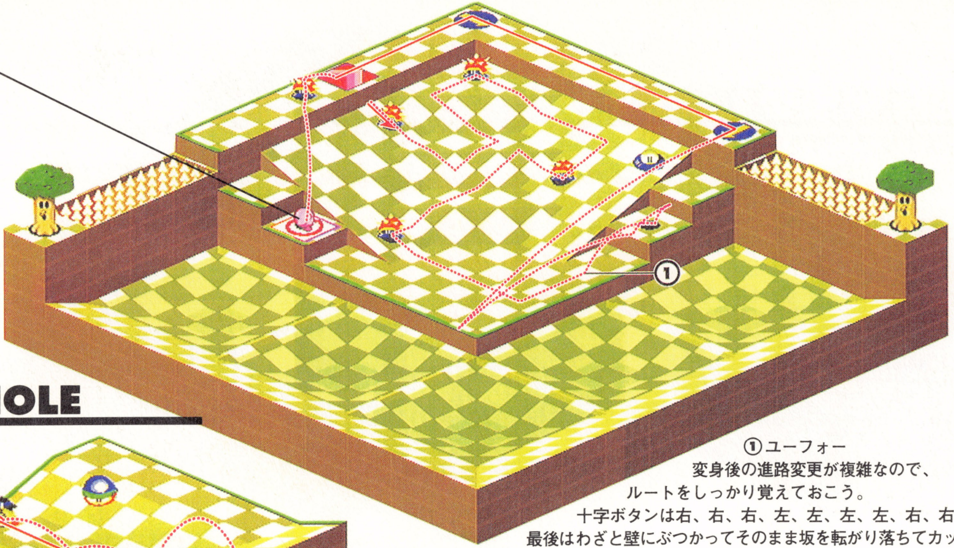
②ユーフォー
ハイジャンプでユーフォーを取ったら、着地する直前にBボタン。

③ユーフォー
カップの真上で能力解除。

ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、L2

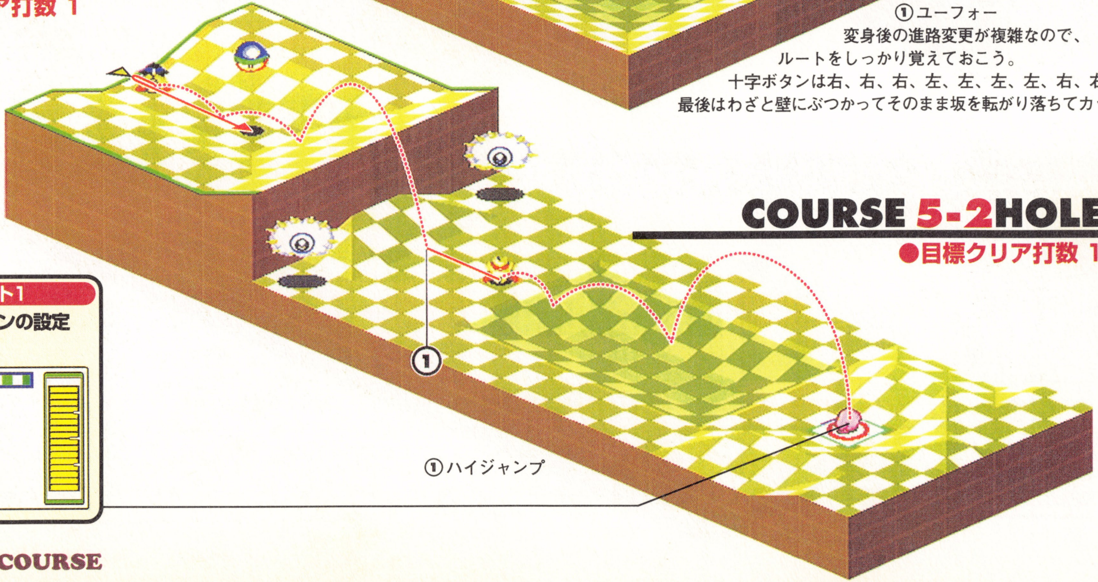




COURSE 5-1 HOLE

●目標クリア打数 1

①ユーフォー
変身後の進路変更が複雑なので、
ルートをしっかり覚えておこう。
十字ボタンは右、右、右、左、左、左、左、右、右の順。
最後はわざと壁にぶつかってそのまま坂を転がり落ちてカップインだ。

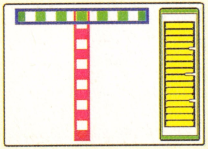


COURSE 5-2 HOLE

●目標クリア打数 1

ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

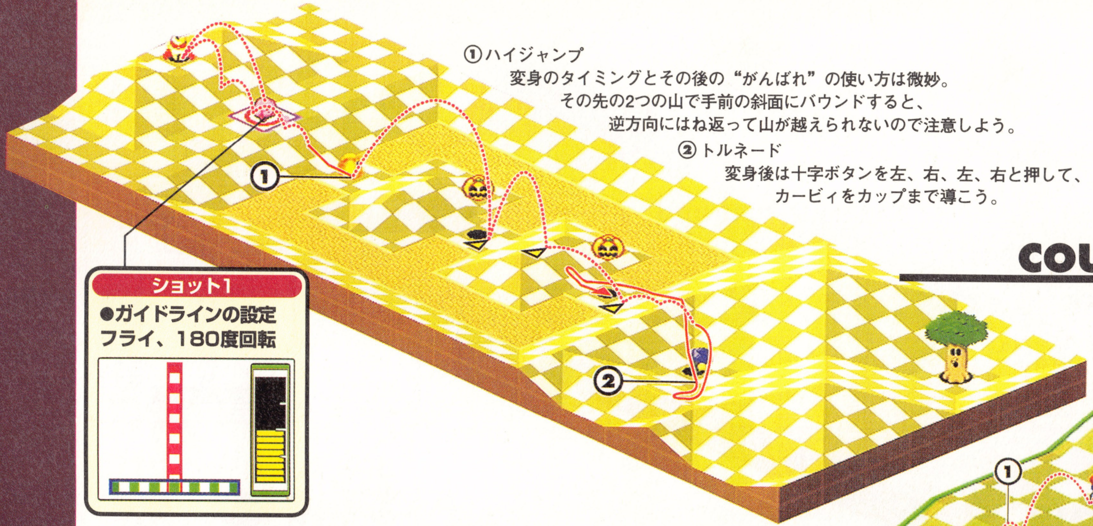


①ハイジャンプ

①ハイジャンプ
変身のタイミングとその後の“がんばれ”の使い方は微妙。
その先の2つの山で手前の斜面にバウンドすると、
逆方向にはね返って山が越えられないので注意しよう。
②トルネード
変身後は十字ボタンを左、右、左、右と押して、
カービィをカップまで導こう。

COURSE 5-3HOLE

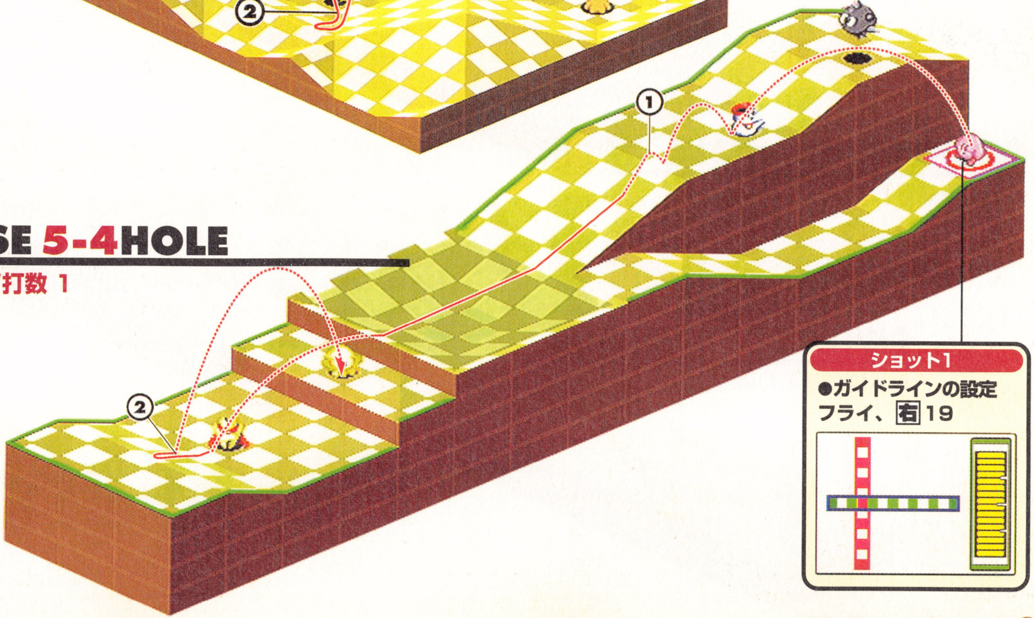
●目標クリア打数 1



COURSE 5-4HOLE

●目標クリア打数 1

①フリーズ
②ハイジャンプ



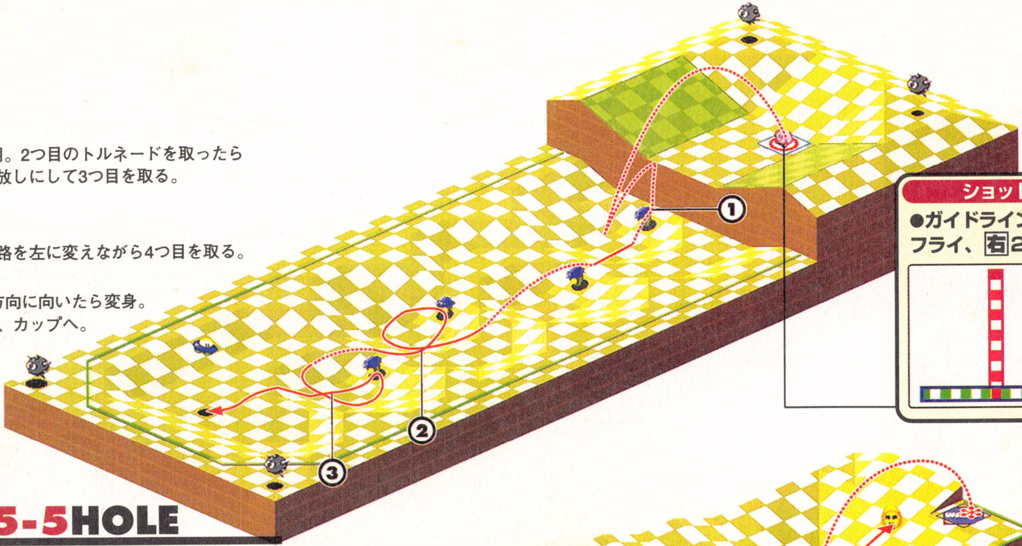
COURSE 5-5HOLE

●目標クリア打数 1

①トルネード
取ると同時(着地前)に使用。2つ目のトルネードを取ったら十字ボタンを右に入れっ放しにして3つ目を取る。

②トルネード
進路を見ながら変身。
次の窪地に入ったら、進路を左に変えながら4つ目を取る。

③トルネード
4つ目を取ってカップの方向に向いたら変身。
その勢いで斜面を上がり、カップへ。

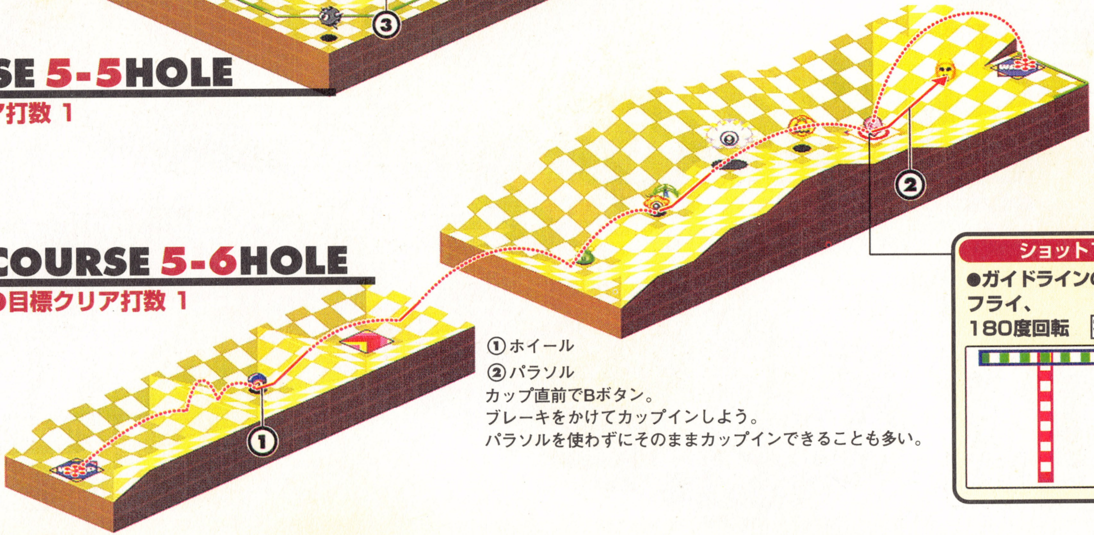


ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、右20

COURSE 5-6HOLE

●目標クリア打数 1



①ホイール

②パラソル
カップ直前でBボタン。
ブレーキをかけてカップインしよう。
パラソルを使わずにそのままカップインできることも多い。

ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、
180度回転　右20

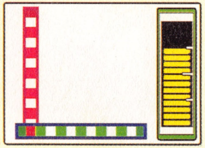
①ハイジャンプ
能力を取ったら、バウンドする直前に使う。

カービィの影を目印に。
写真の位置に影が来た時に
Bボタン。



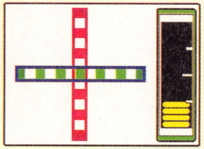
ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、ガイドラインの影が2段上のワドルディーの中心を通るように。



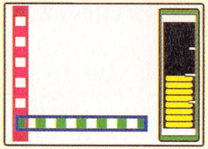
ショット3

●ガイドラインの設定
カップの中心



ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、左4



"がんばれ"を使って飛距離をのばすのが、1打目のポイント。ハイジャンプに変身後、3、4回目と6回目のバウンドに合わせてAボタンを押す。ショットパワーが違うとカービィの軌道が狂ってしまうので、ショットは慎重に。

COURSE 5-7HOLE

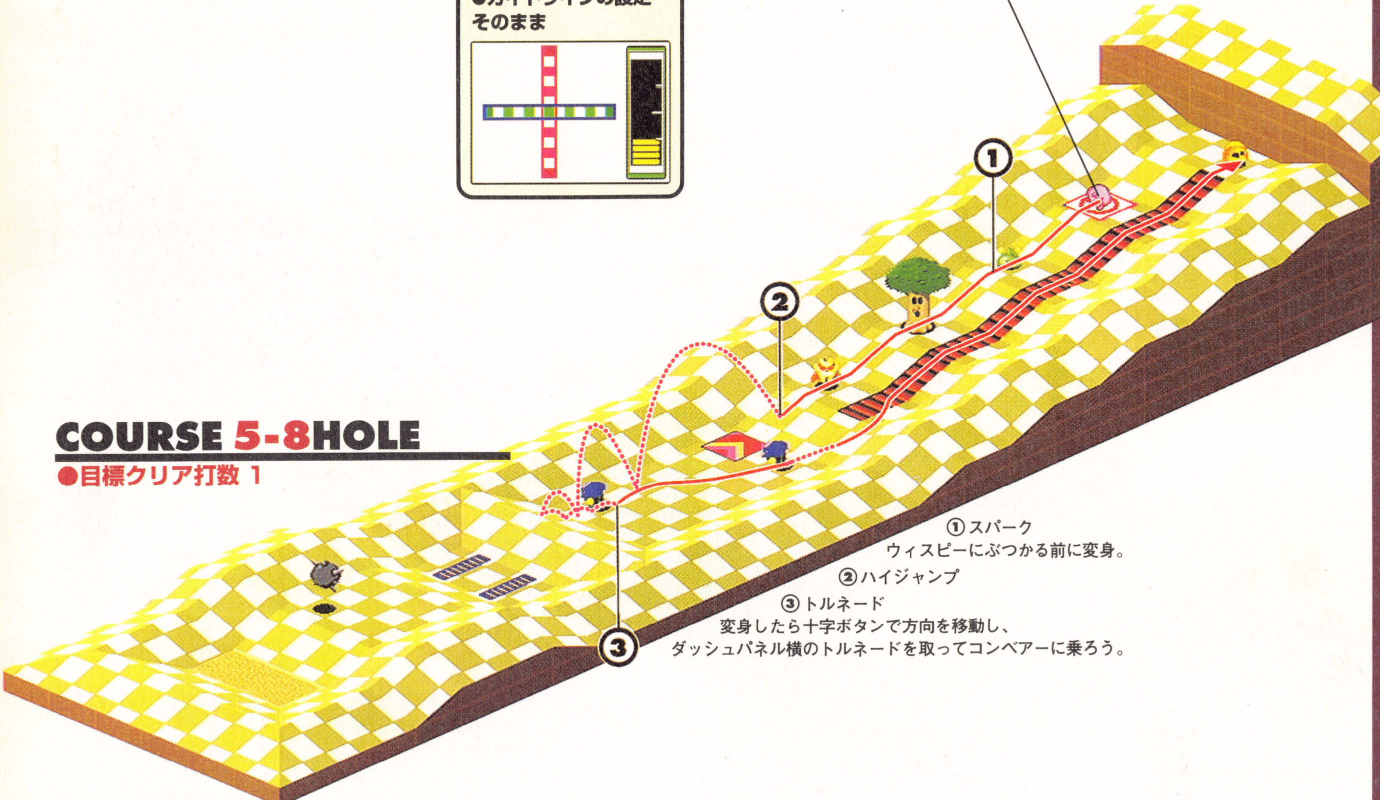
●目標クリア打数 3

ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

COURSE 5-8HOLE

●目標クリア打数 1



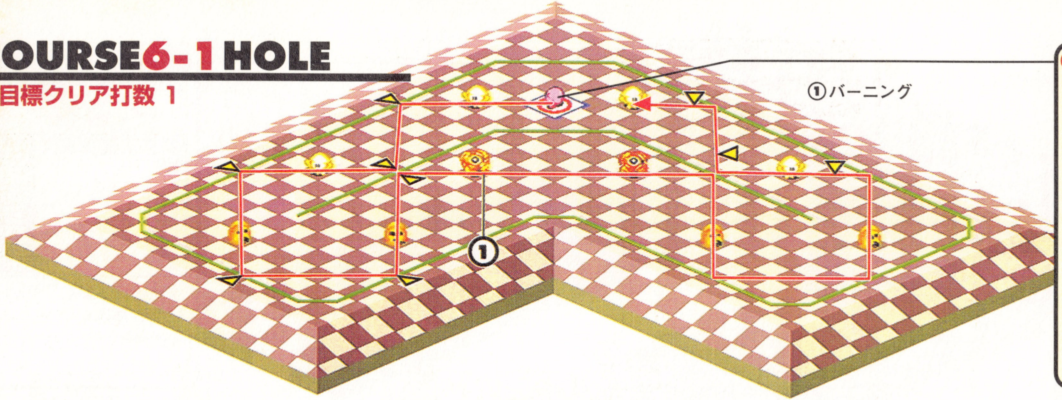
①スパーク
ウィスピーにぶつかる前に変身。

②ハイジャンプ

③トルネード
変身したら十字ボタンで方向を移動し、
ダッシュパネル横のトルネードを取ってコンベアーに乗ろう。

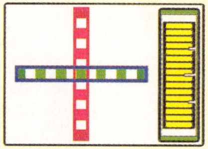
COURSE6-1 HOLE

●目標クリア打数 1

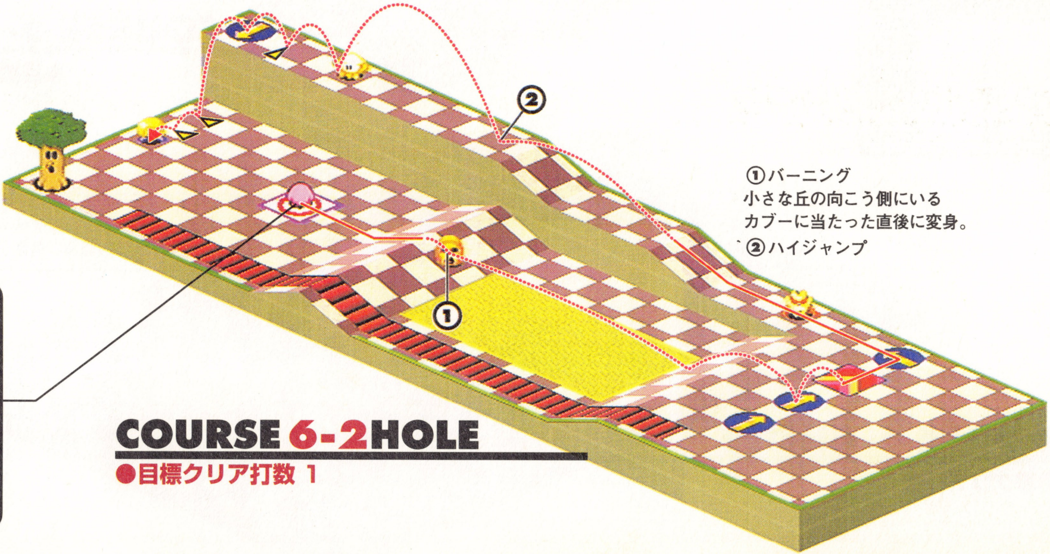


ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

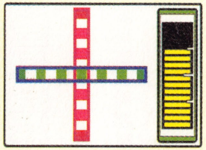


バンパーに当たる最初の6カ所で“がんばれ”を使わなければ、バーニングまでとどかない。



ショット1

●ガイドラインの設定
R 3



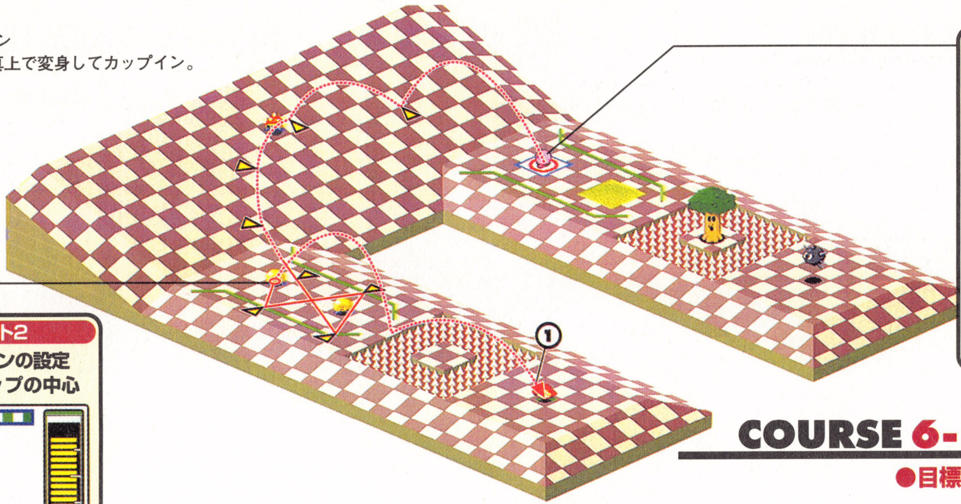
COURSE 6-2HOLE

●目標クリア打数 1

COURSE 6-3HOLE

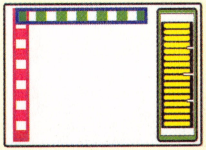
●目標クリア打数 2

①ストーン
カップの真上で変身してカップイン。



ショット1

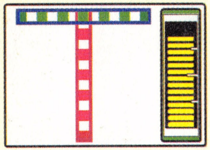
●ガイドラインの設定
フライ、右27



タイミングよく"がんばれ"を使わないと、2打目の地点にたどりつけない。

ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、カップの中心

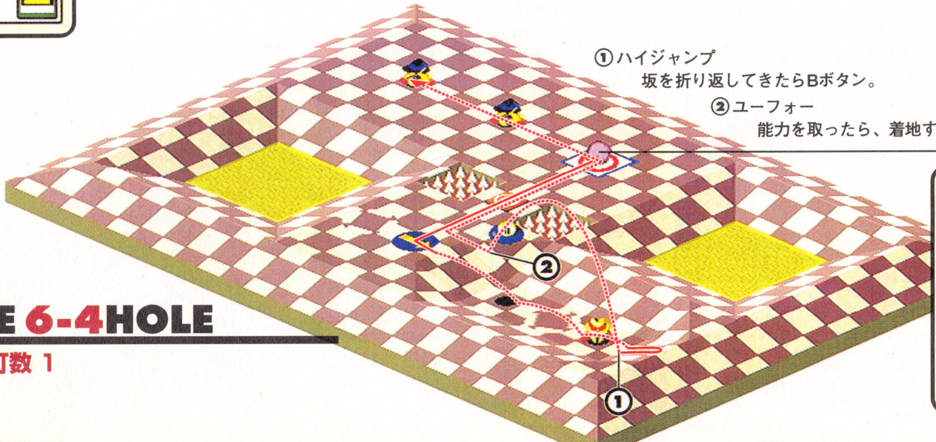


COURSE 6-4HOLE

●目標クリア打数 1

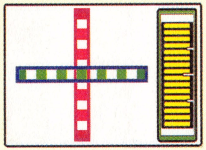
①ハイジャンプ
坂を折り返してきたらBボタン。

②ユーフォー
能力を取ったら、着地する前に使用する。



ショット1

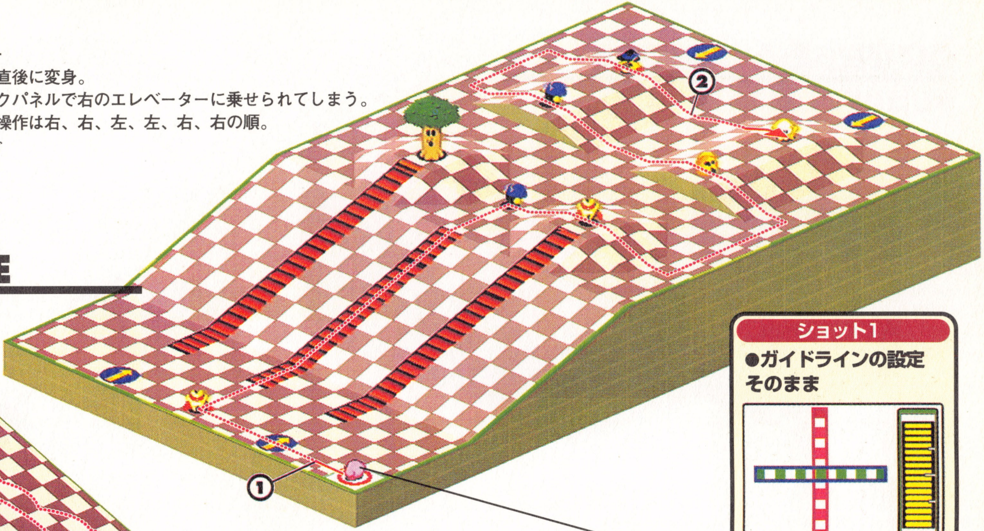
●ガイドラインの設定
L 2



①ユーフォー
ショットした直後に変身。
遅れるとキックパネルで右のエレベーターに乗せられてしまう。
十字ボタンの操作は右、右、左、左、右、右の順。
②トルネード

COURSE 6-5HOLE

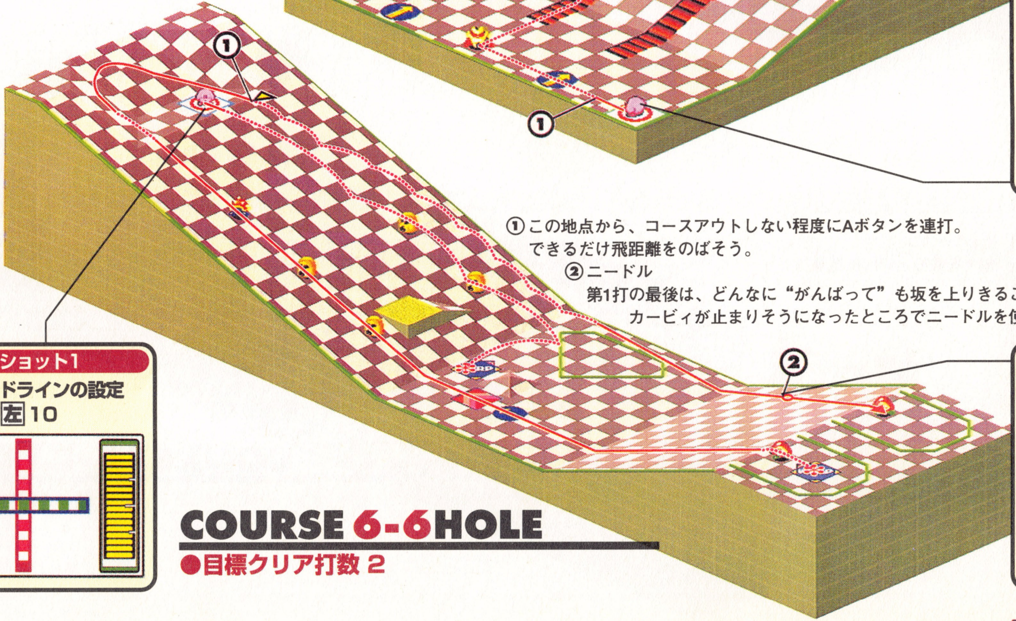
●目標クリア打数 1



ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

①この地点から、コースアウトしない程度にAボタンを連打。
できるだけ飛距離をのばそう。
②ニードル
第1打の最後は、どんなに“がんばって”も坂を上りきることができない。
カービィが止まりそうになったところでニードルを使おう。

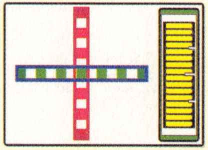


ショット1

●ガイドラインの設定
L 1 左 10

ショット2

●ガイドラインの設定
カップの中心

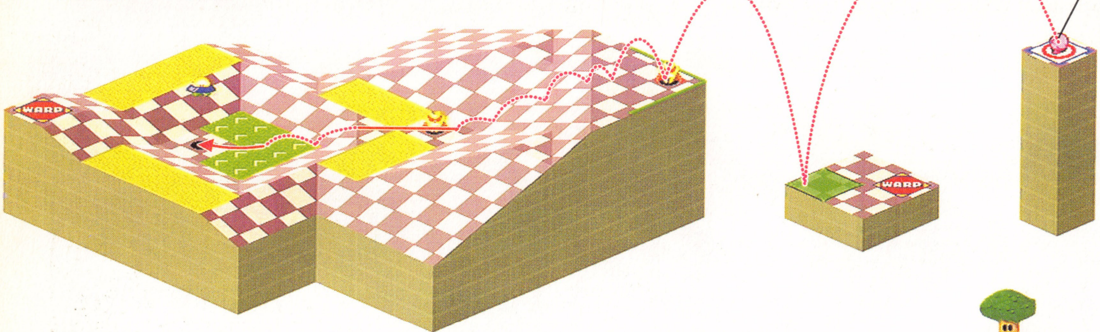


COURSE 6-6HOLE

●目標クリア打数 2

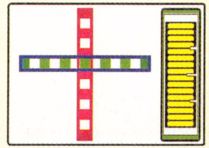
COURSE 6-7HOLE

●目標クリア打数 1



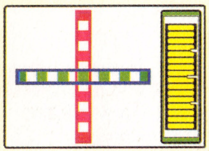
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ

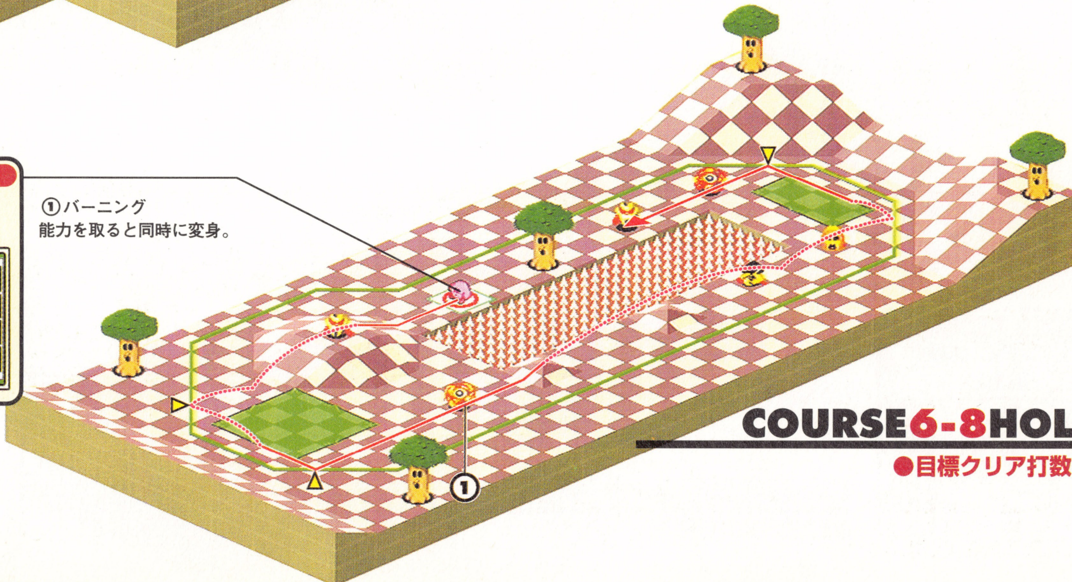


ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま



①バーニング
能力を取ると同時に変身。

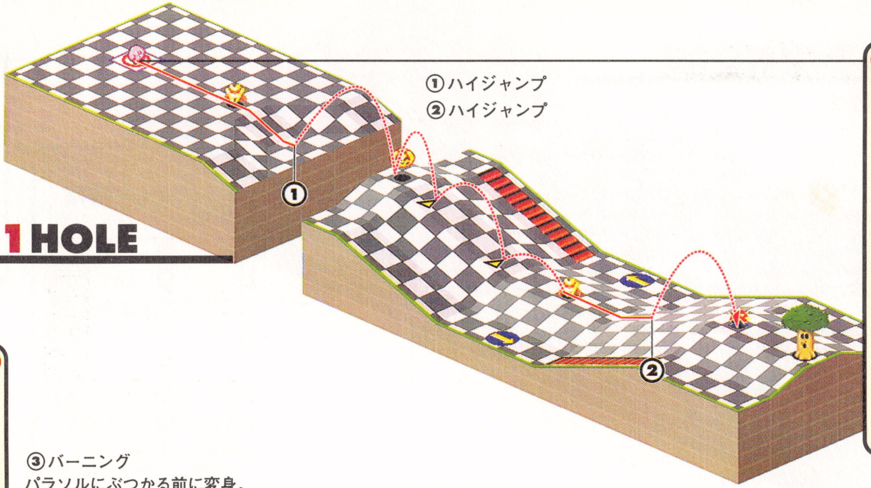


COURSE6-8HOLE

●目標クリア打数 1

COURSE7-1HOLE

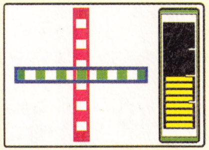
●目標クリア打数 1



①ハイジャンプ
②ハイジャンプ

ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま



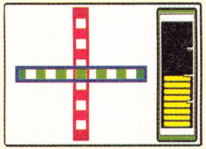
EXTRA COURSE後半にしては、比較的やさしいホール。ただし2度のハイジャンプのタイミングをはずしたり“がんばれ”を忘れると、1打でクリアできなくなる。

COURSE7-2HOLE

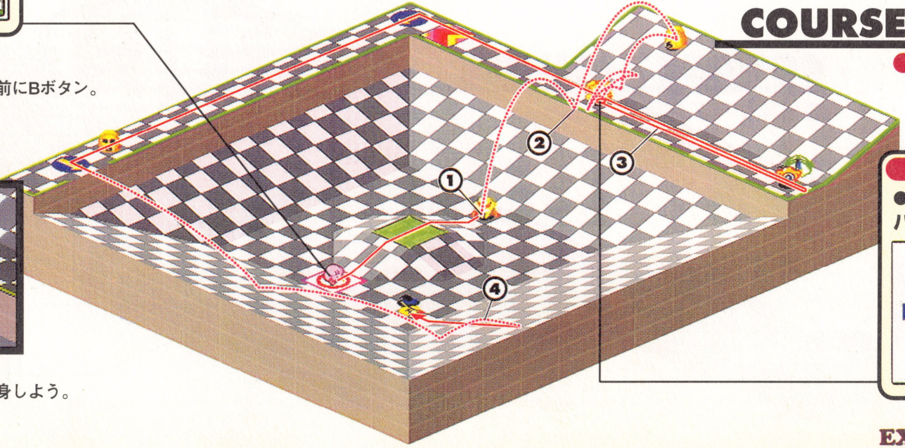
●目標クリア打数 2

ショット1

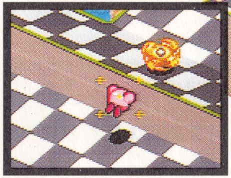
●ガイドラインの設定
L 2



③バーニング
パラソルにぶつかる前に変身。
④パラソル
キックパネルを通過して、2回バウンドした直後にBボタンを押そう。



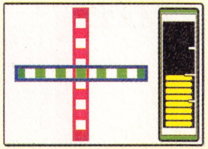
①ハイジャンプ
ハイジャンプにぶつかる直前にBボタン。
ぶつかった後で使うと
次のジャンプができない。
②ハイジャンプ



カービィの影を目印に。
写真の地点に影が来たら変身しよう。

ショット2

●ガイドラインの設定
パラソルに合わせる



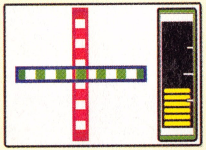
COURSE 7-3HOLE

●目標クリア打数 2

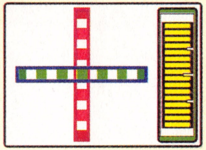
①パラソル
勢いあまってコースアウトしないように、必ずこの地点でパラソルを使うこと。



ショット1
●ガイドラインの設定
そのまま



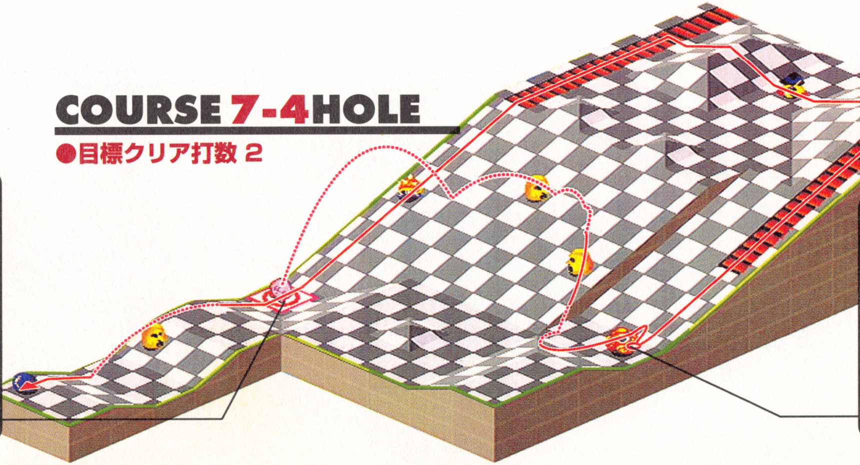
ショット2
●ガイドラインの設定
R 2



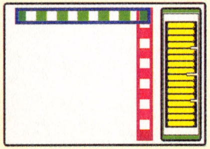
ショット後、すぐにAボタンを押さないと、急斜面を上りきれない。

COURSE 7-4HOLE

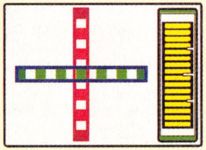
●目標クリア打数 2



ショット1
●ガイドラインの設定
フライ、
180度回転　右 14

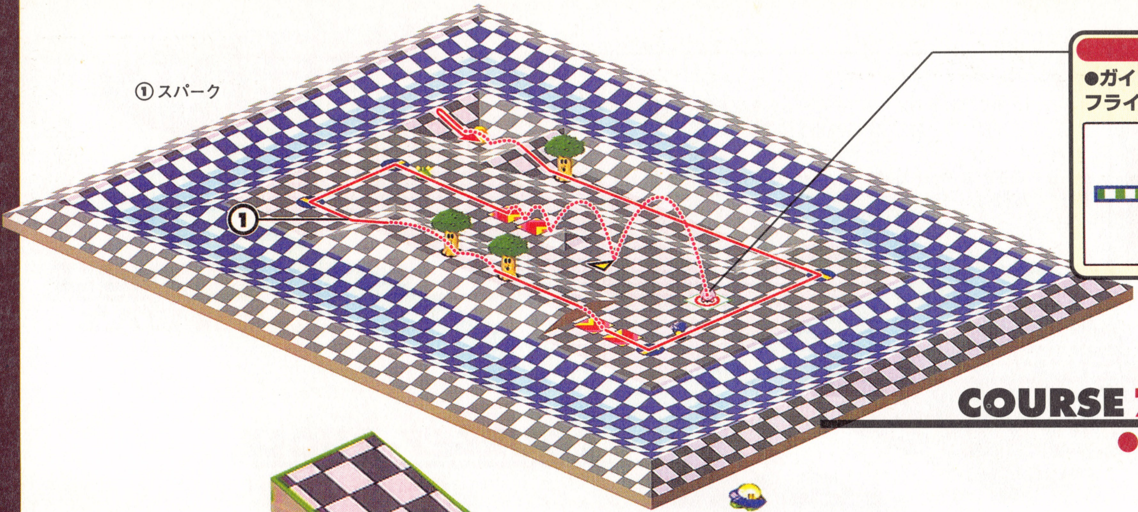


ショット2
●ガイドラインの設定
R 2



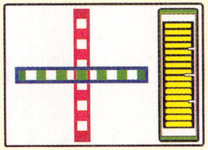
COURSE 7-5HOLE

●目標クリア打数 1



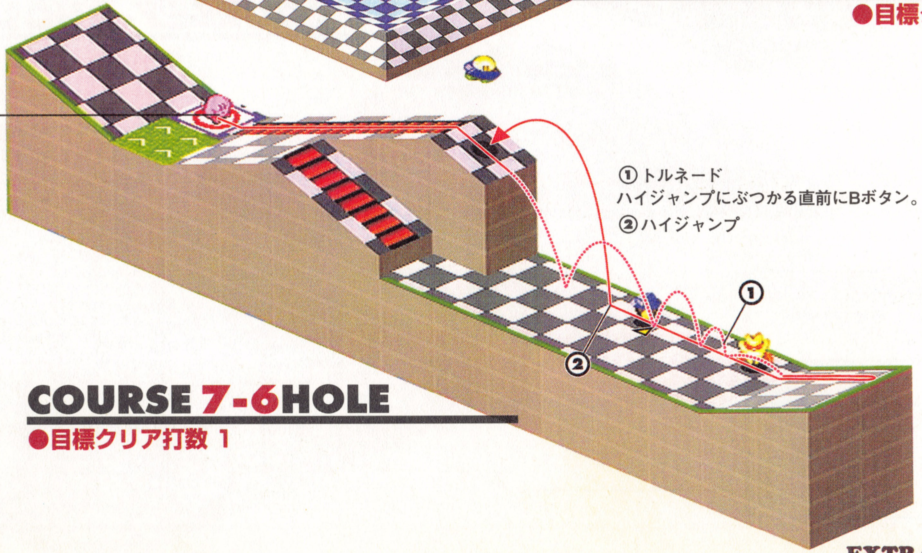
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ、R3



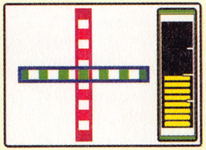
COURSE 7-6HOLE

●目標クリア打数 1



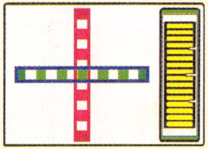
ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま



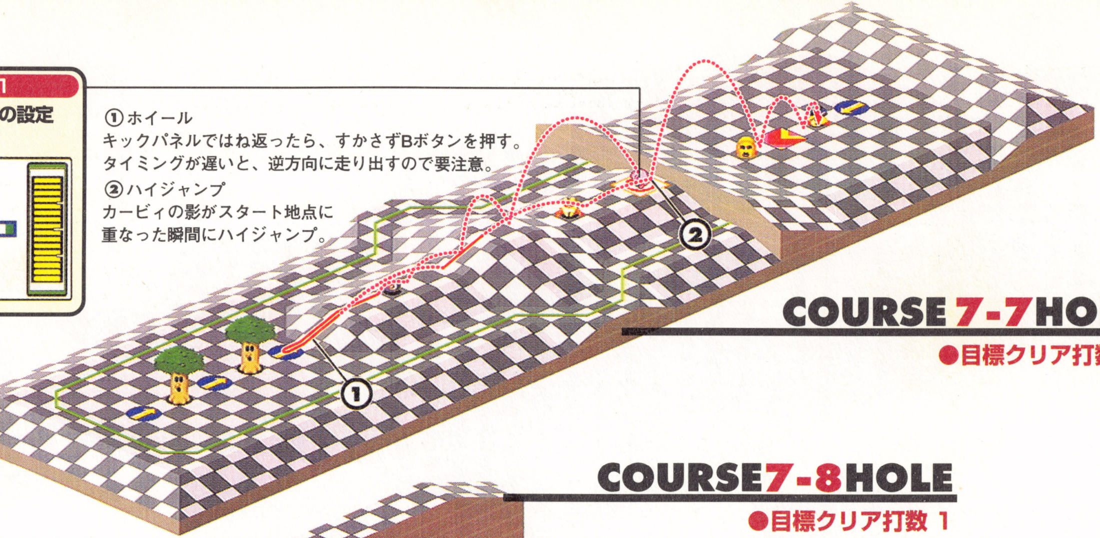
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ



①ホイール
キックパネルではね返ったら、すかさずBボタンを押す。タイミングが遅いと、逆方向に走り出すので要注意。

②ハイジャンプ
カービィの影がスタート地点に重なった瞬間にハイジャンプ。



COURSE 7-7HOLE

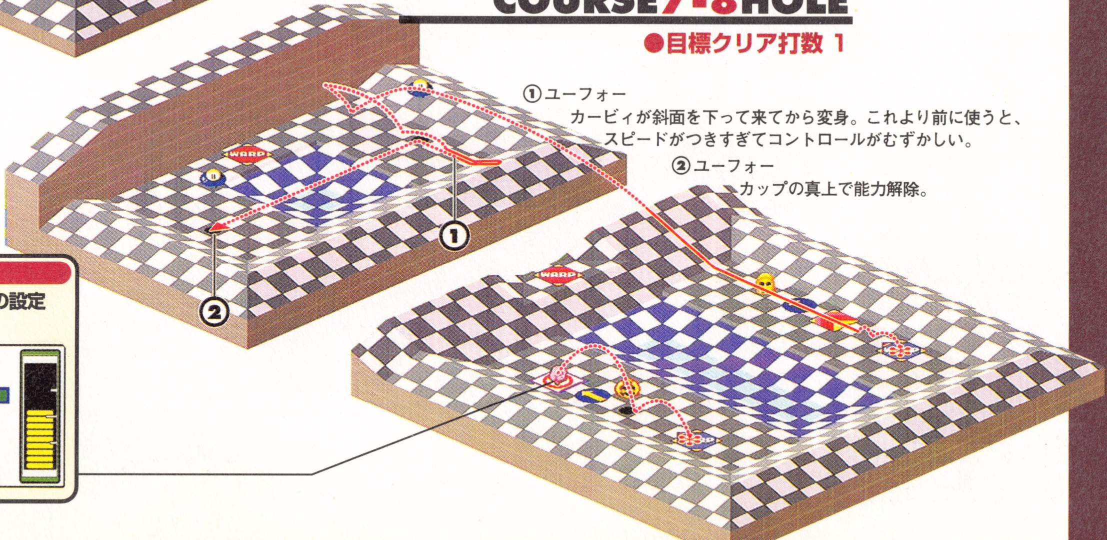
●目標クリア打数 1

COURSE7-8HOLE

●目標クリア打数 1

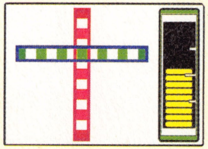
①ユーフォー
カービィが斜面を下って来てから変身。これより前に使うと、スピードがつきすぎてコントロールがむずかしい。

②ユーフォー
カップの真上で能力解除。



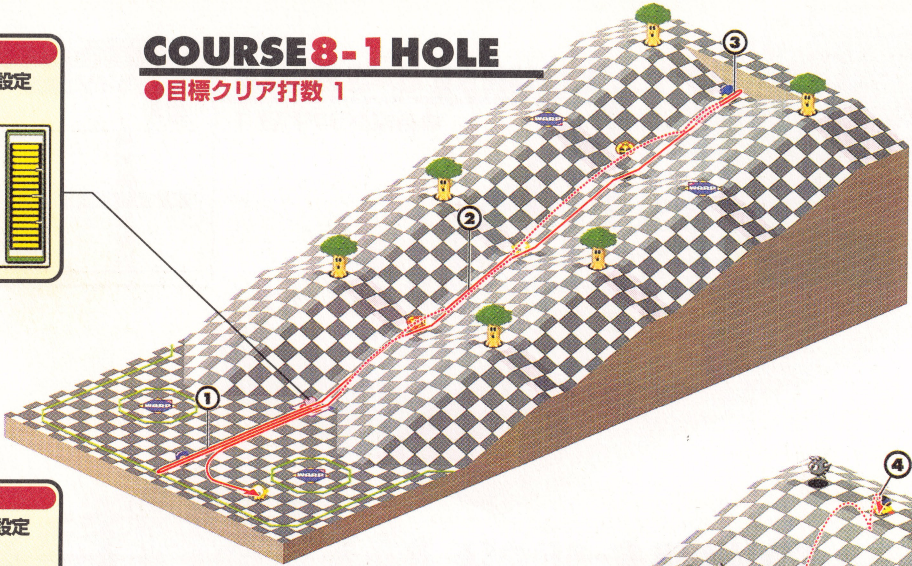
ショット1

●ガイドラインの設定
フライ



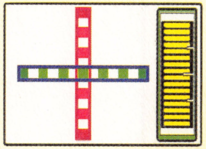
COURSE 8-1 HOLE

●目標クリア打数 1



ショット1

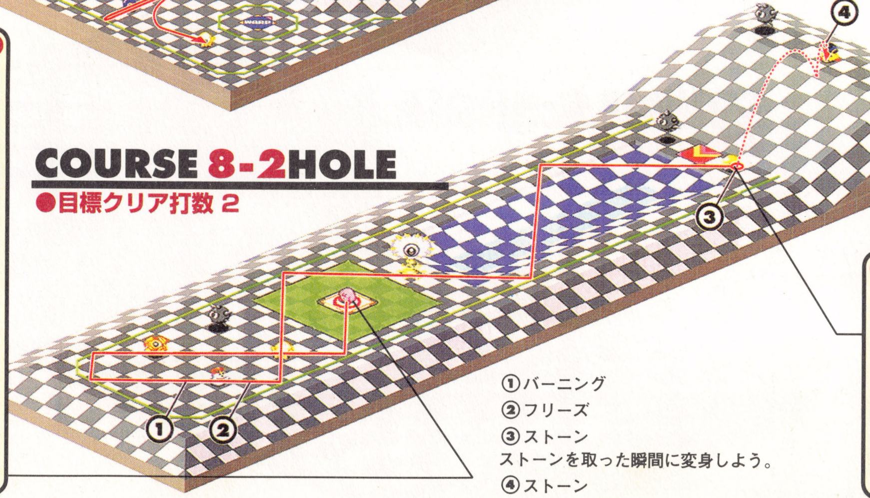
●ガイドラインの設定
180度回転



①ホイール
バンパーではね返ったら変身。
②バーニング
③トルネード
能力を取ったらすぐに使用。坂を下りきって星の2マス手前まで来たら進路を左に。

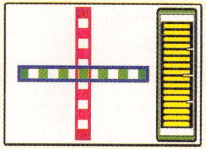
COURSE 8-2 HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

●ガイドラインの設定
L 1

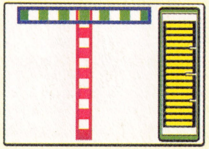


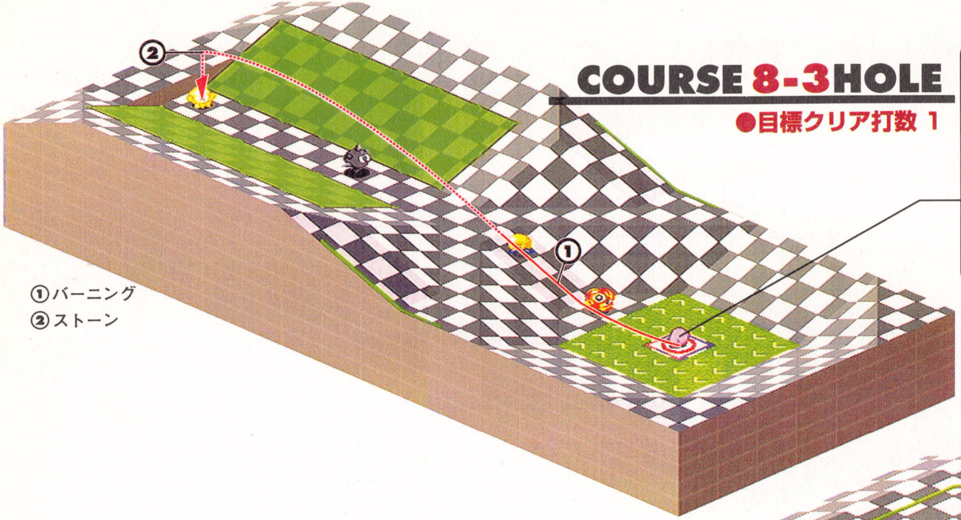
ゲームがスタートしたら、方向とパワーメーターをすばやく合わせてショットしよう。このホールのクラッコは一定間隔でビームを出さないので、ショットのタイミングを逃すとビームに当たってしまうことが多い。

①バーニング
②フリーズ
③ストーン
ストーンを取った瞬間に変身しよう。
④ストーン

ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、カップの中心



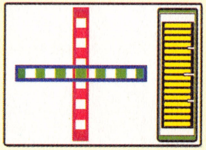


COURSE 8-3HOLE

●目標クリア打数 1

ショット1

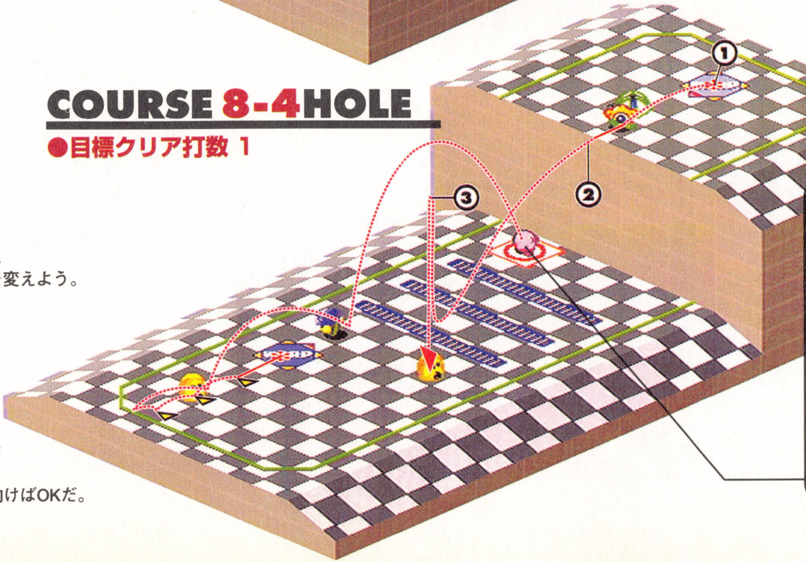
●ガイドラインの設定
左3



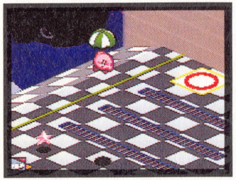
①バーニング
②ストーン

COURSE 8-4HOLE

●目標クリア打数 1



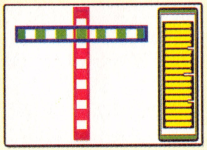
①トルネード
ワープパネルから出た直後に変身。
②パラソル
③エアカーテンで吹き上げられたら、
頂点で十字ボタンを左に入れて方向を変えよう。



写真のように、カービィが真正面に向けばOKだ。

ショット1

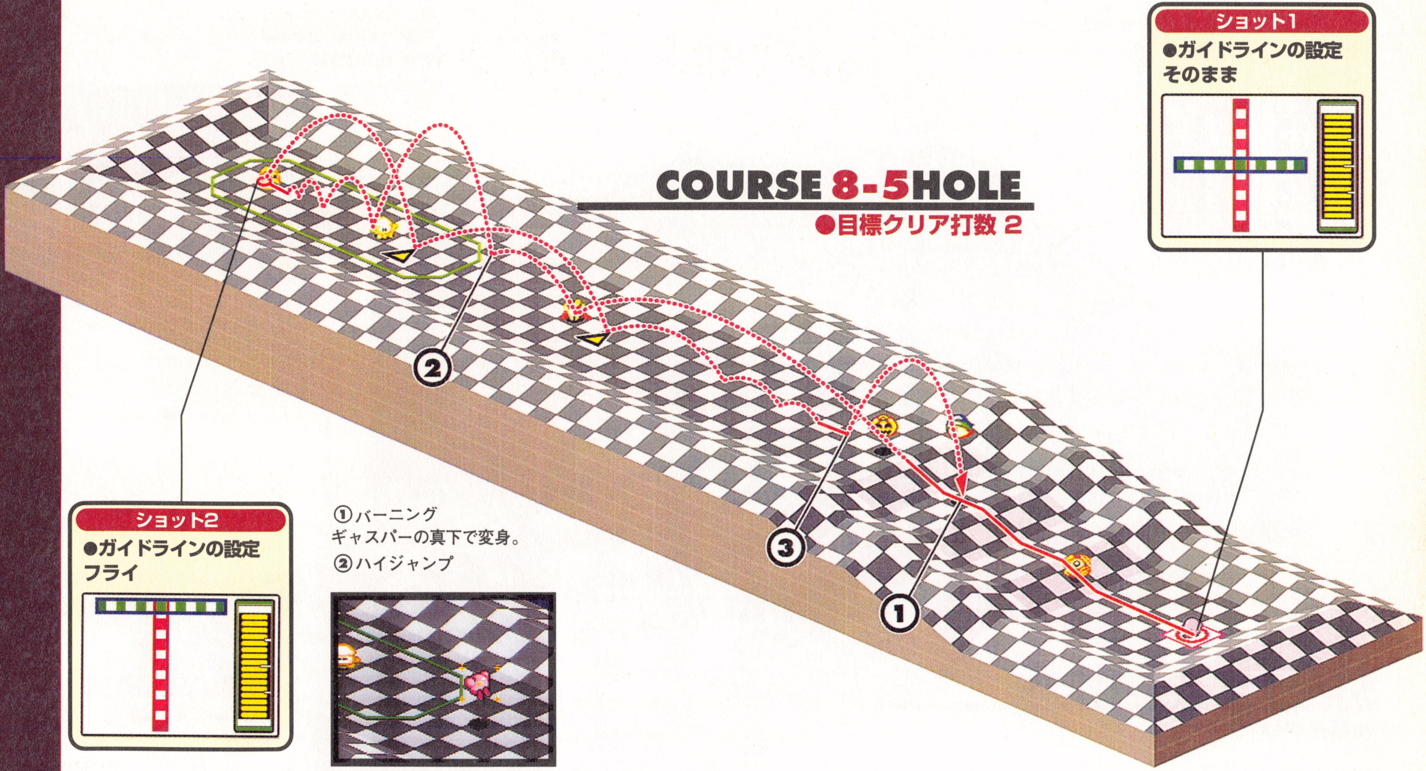
●ガイドラインの設定
フライ、R3



バンパーにはね返った後の3回のバウンドで“がんばれ”。

COURSE 8-5HOLE

●目標クリア打数 2



ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

ショット2

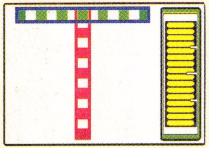
●ガイドラインの設定
フライ

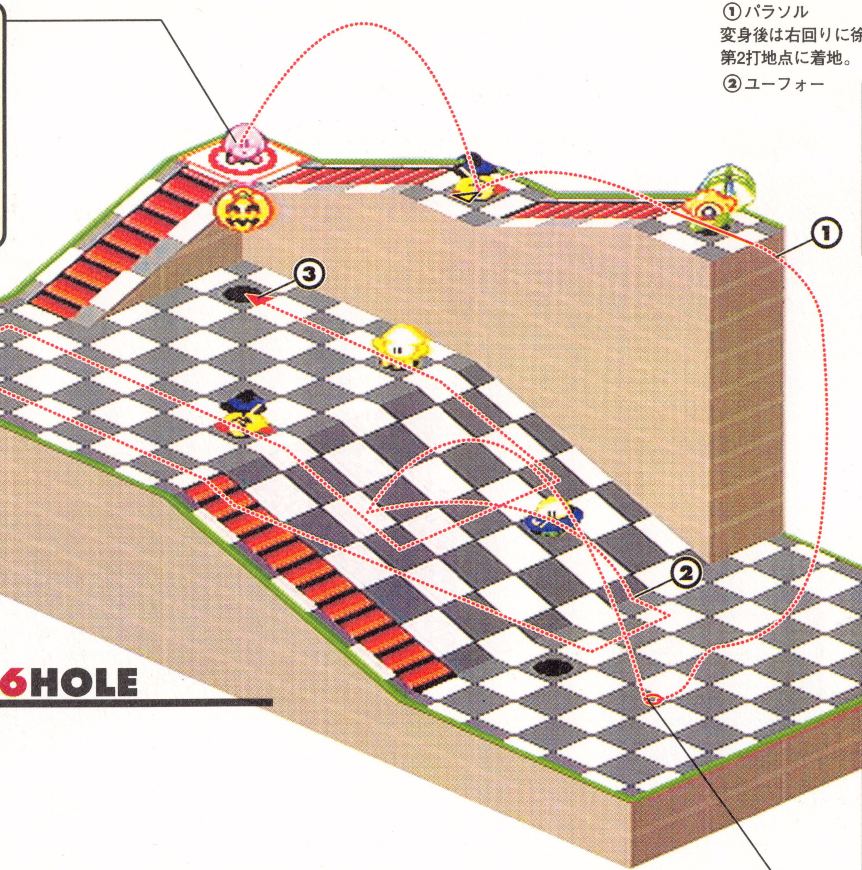
①バーニング
ギャスパーの真下で変身。
②ハイジャンプ

カービィの影が写真の位置まで
来たらハイジャンプを使おう。

③ハイジャンプ

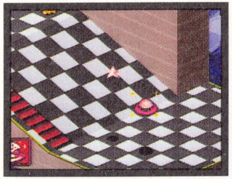
ショット1
●ガイドラインの設定
フライ、L 1





①パラソル
変身後は右回りに徐々に方向を変えながら落下し、第2打地点に着地。

②ユーフォー



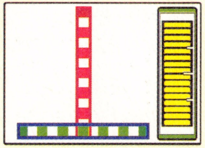
写真の位置でユーフォーに。後は十字ボタンを右、右、右、右、左、左と押してカップへ。

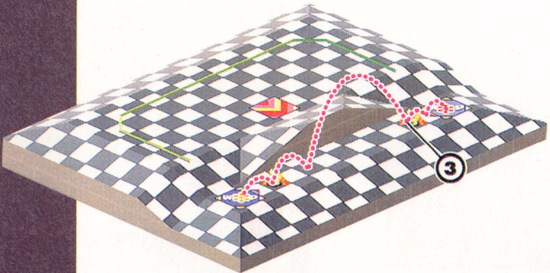
③ユーフォー
カップの真上で能力解除。

COURSE8-6HOLE

●目標クリア打数 2

ショット2
●ガイドラインの設定
フライ

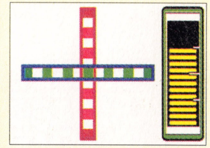


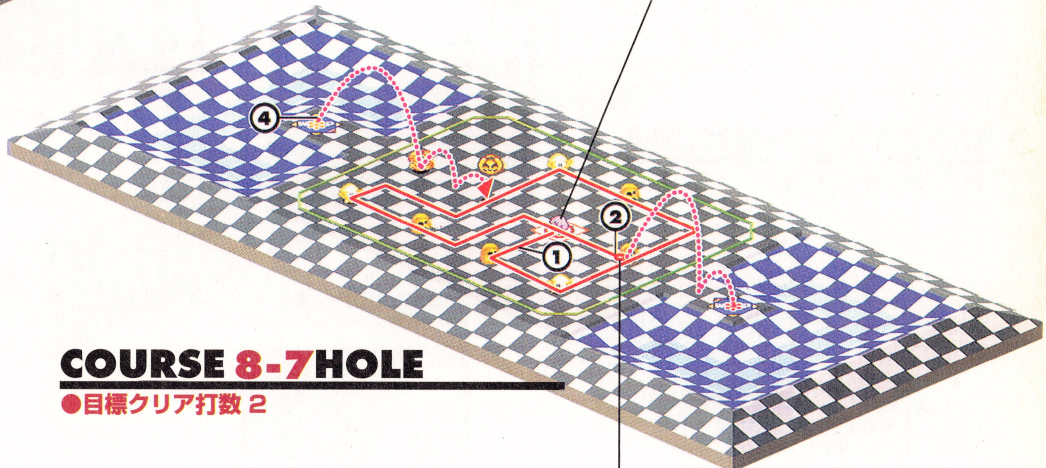


①ユーフォー
ショットした直後に変身。
左、左、左、左、右、左、左、左、右と進路を変えて進み、
②まで来たらもう一度Bボタンを押して能力解除。
③ハイジャンプ
赤いマークのワープパネルから出て、
2度目のバウンドでハイジャンプを取ると同時に使用。
④ハイジャンプ
ワープパネルから出たらすぐにBボタン。

ショット1

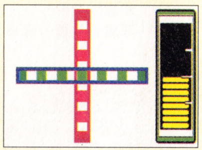
●ガイドラインの設定
そのまま





ショット2

●ガイドラインの設定
フライ、180度回転



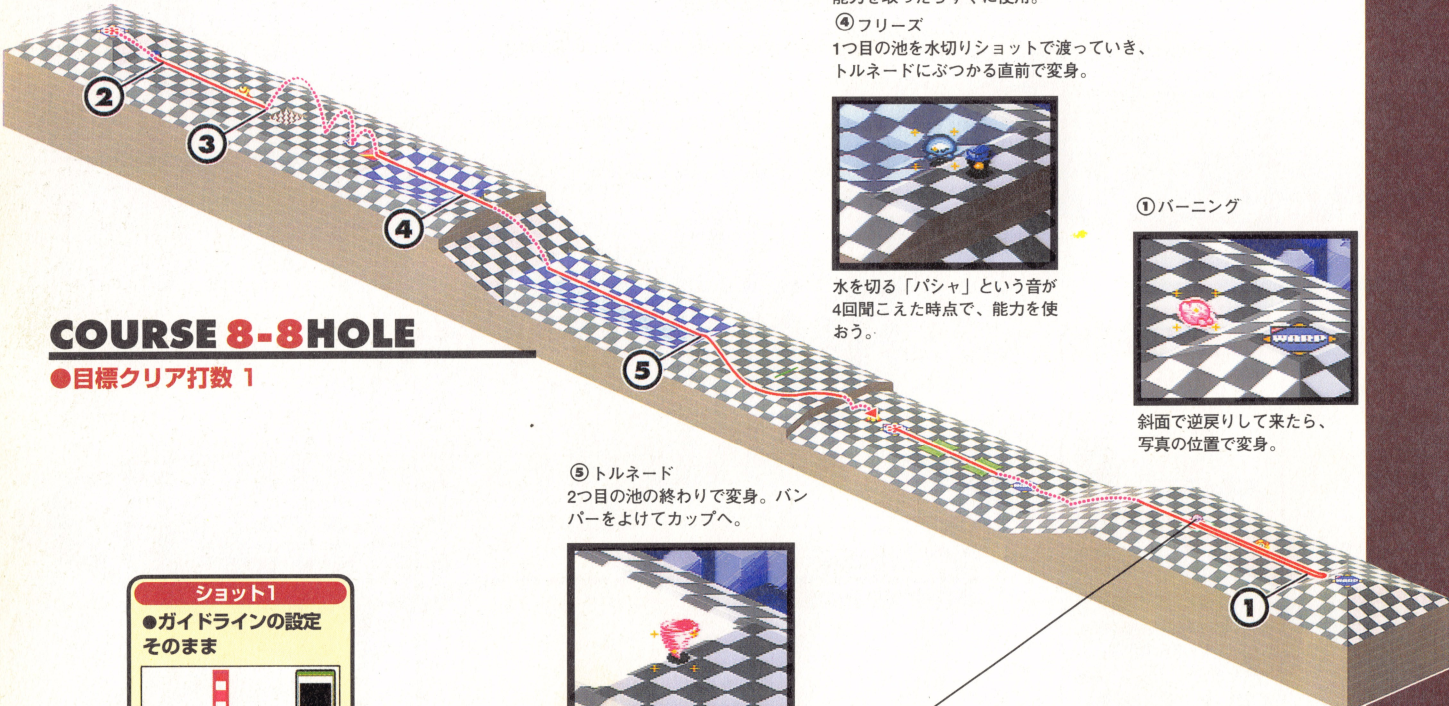
第2打では4つのワープパネルを使って、2回ワープしなければならない。マップ中、赤い花のマークが1回目、オレンジ色の花のマークが2回目のワープだ。どこから入ってどこに出るのか、マップで確認してからショットしよう。

COURSE 8-7HOLE

●目標クリア打数 2

COURSE 8-8HOLE

●目標クリア打数 1



②ホイール
能力を取ったらすぐに使用。

③ハイジャンプ
能力を取ったらすぐに使用。

④フリーズ
1つ目の池を水切りショットで渡っていき、トルネードにぶつかる直前で変身。

水を切る「パシャ」という音が4回聞こえた時点で、能力を使おう。

①バーニング

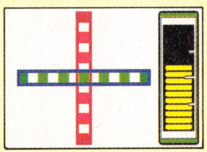
斜面で逆戻りして来たら、写真の位置で変身。

⑤トルネード
2つ目の池の終わりで変身。バンパーをよけてカップへ。

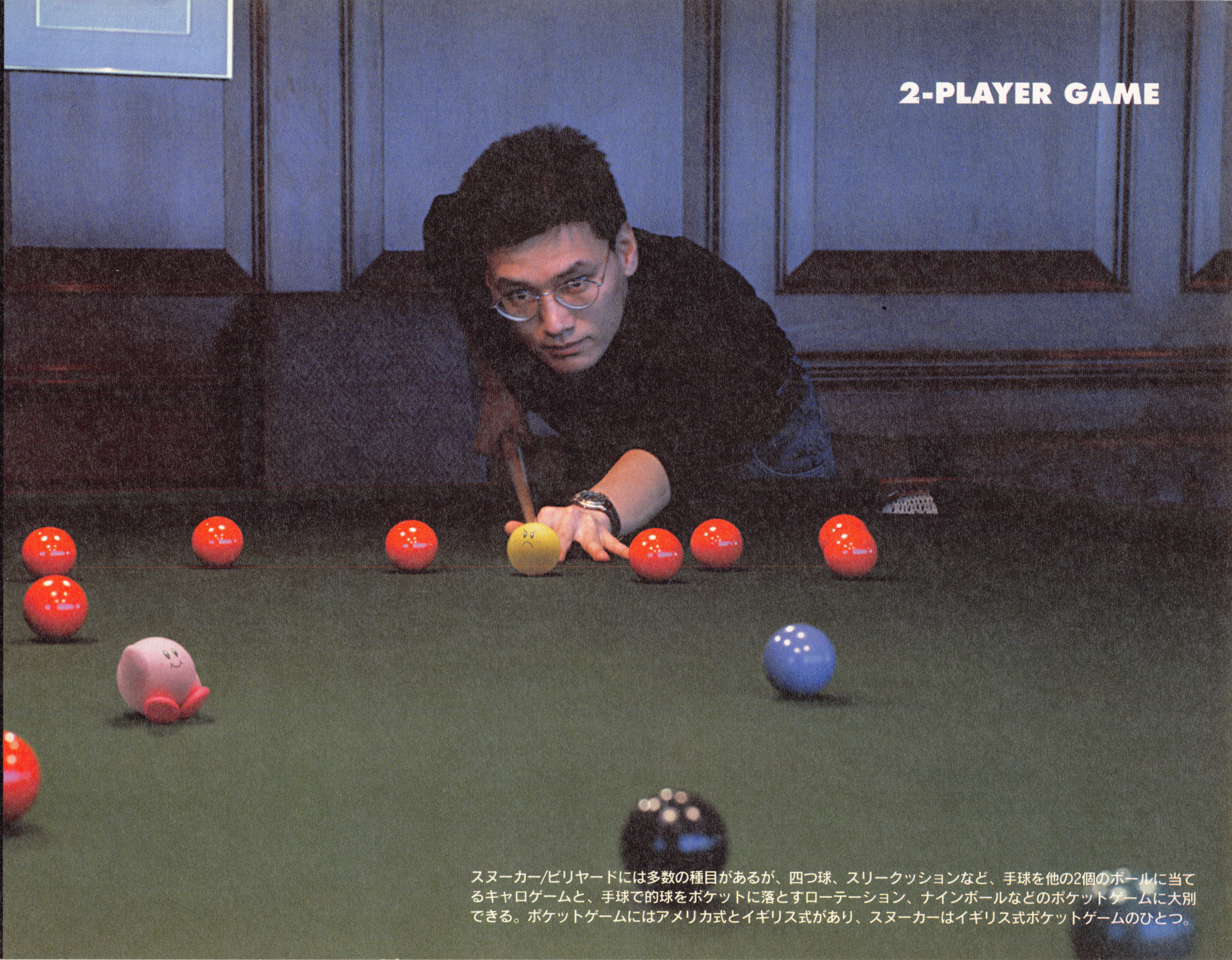
池の縁でトルネードに。

ショット1

●ガイドラインの設定
そのまま

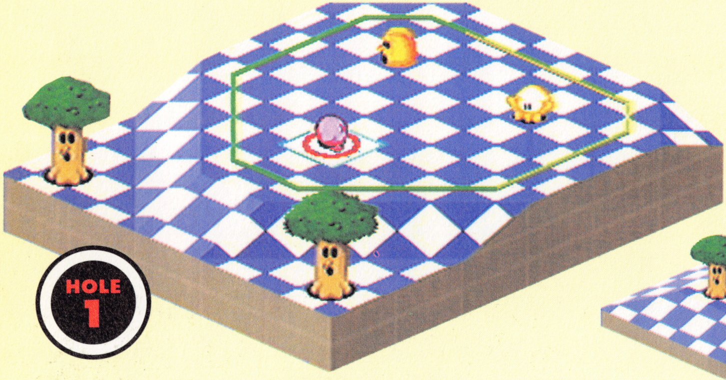


2-PLAYER GAME

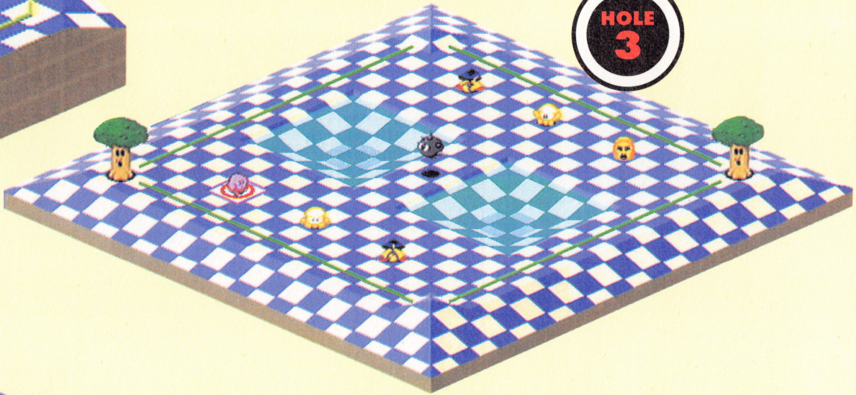


スヌーカー/ビリヤードには多数の種目があるが、四つ球、スリークッションなど、手球を他の2個のボールに当てるキャロゲームと、手球で的球をポケットに落とすローテーション、ナインボールなどのポケットゲームに大別できる。ポケットゲームにはアメリカ式とイギリス式があり、スヌーカーはイギリス式ポケットゲームのひとつ。

WHISPY WOODS



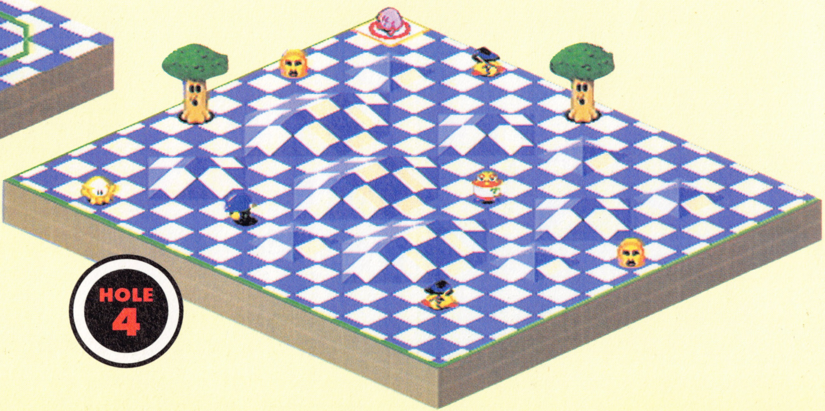
HOLE 1



HOLE 3

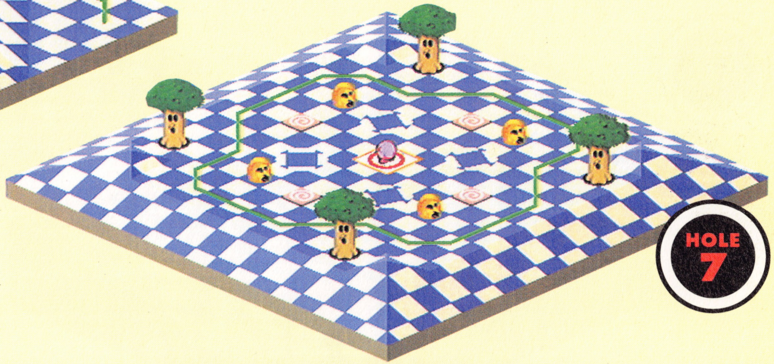


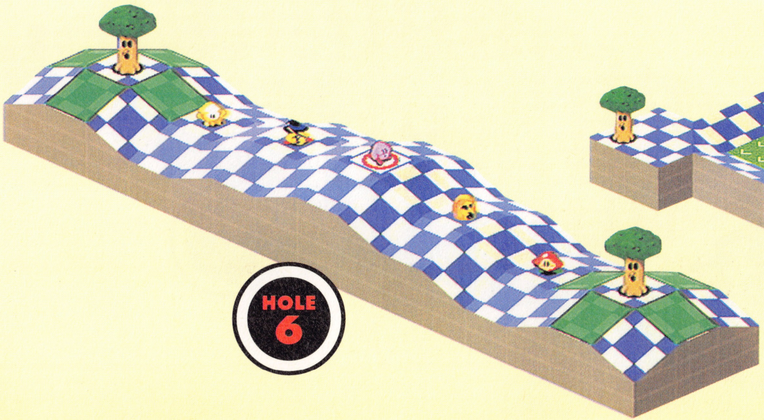
HOLE 2



HOLE 4


HOLE
5

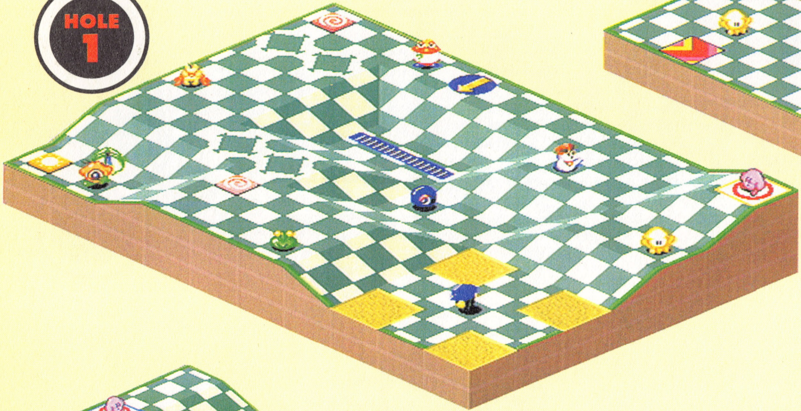

HOLE
7


HOLE
6

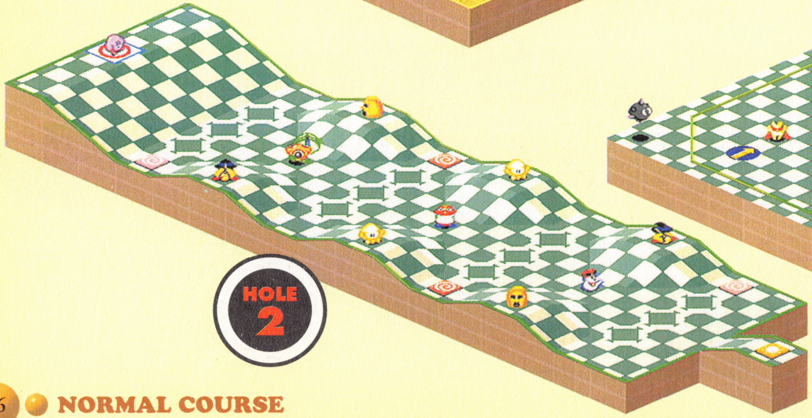

HOLE
8

Mr. SHINE & Mr. BRIGHT

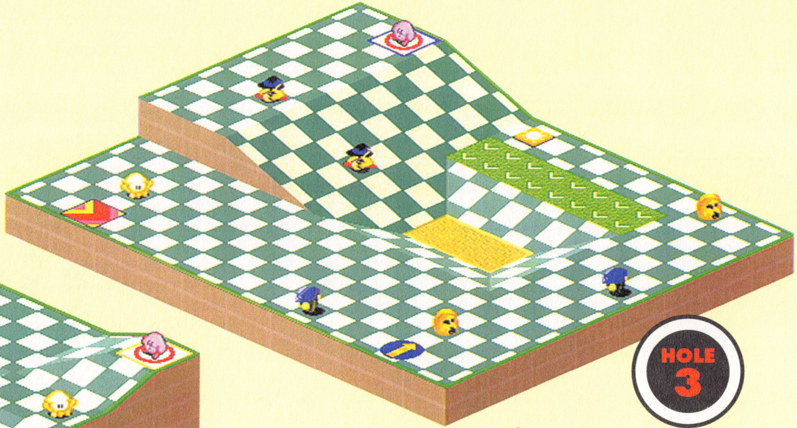
HOLE 1



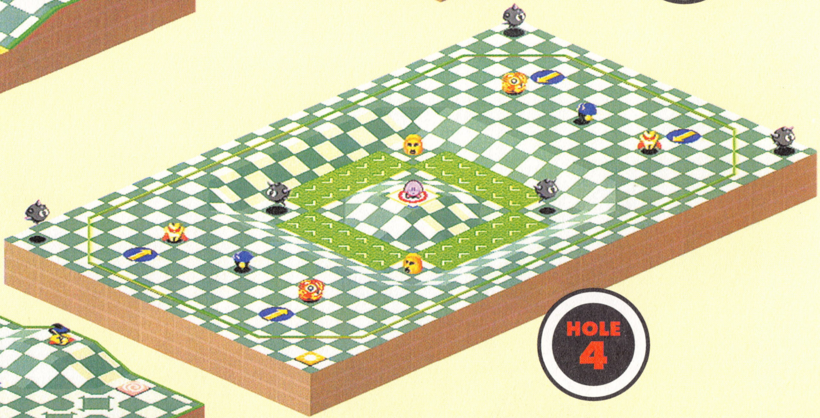
HOLE 2

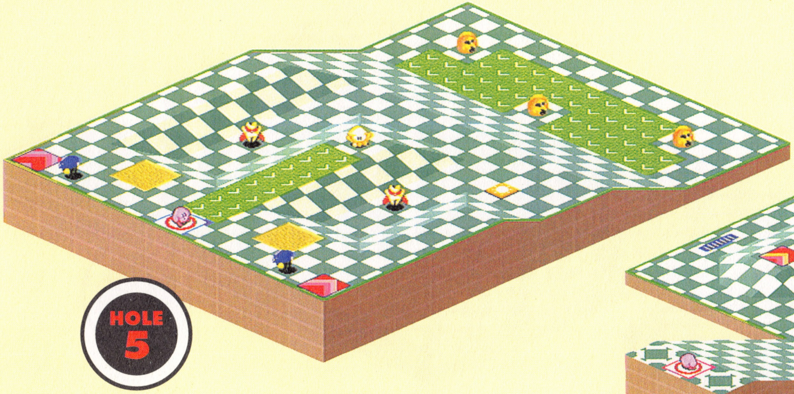


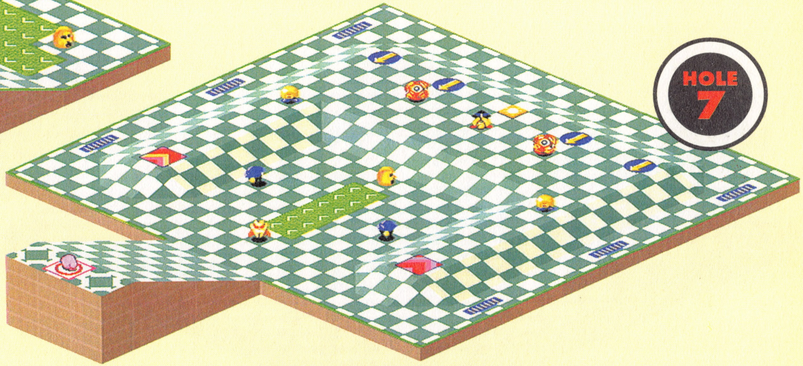
HOLE 3

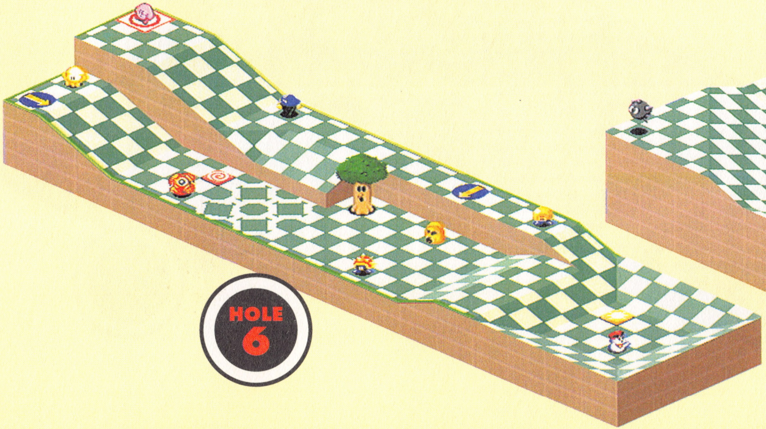


HOLE 4




HOLE
5

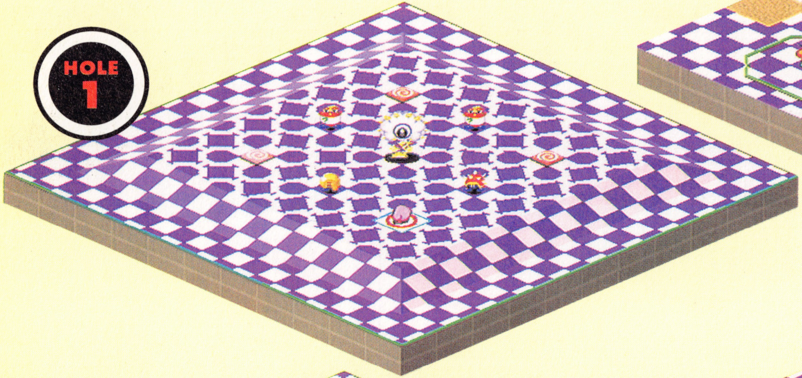

HOLE
7


HOLE
6

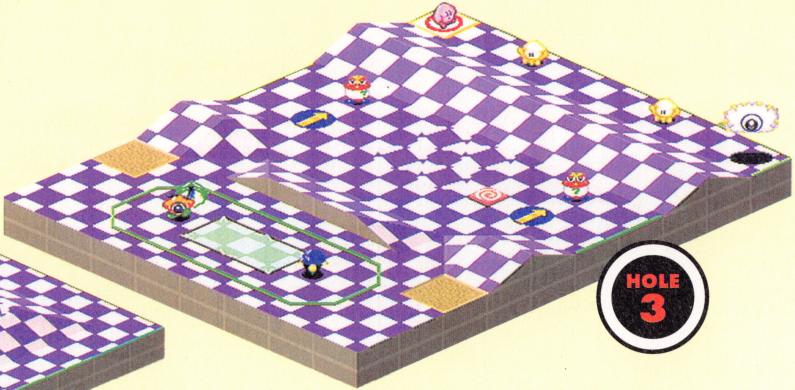

HOLE
8

K R A C K O

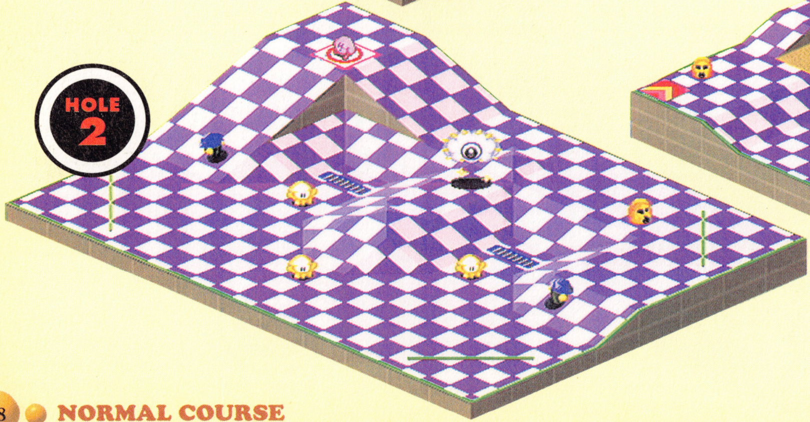
HOLE 1



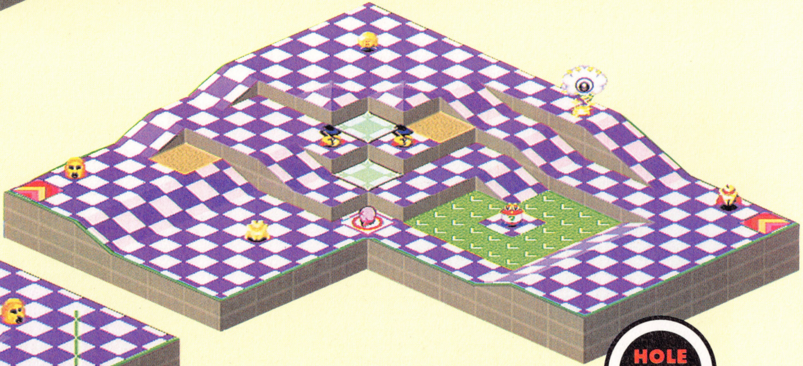
HOLE 3



HOLE 2



HOLE 4

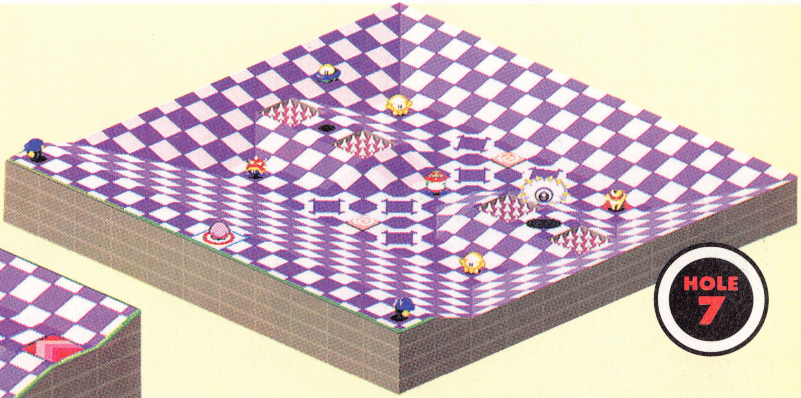


NORMAL COURSE

HOLE 5



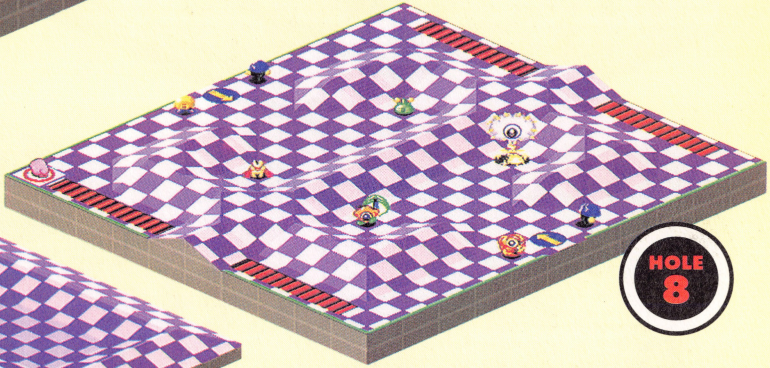
HOLE 7



HOLE 6



HOLE 8



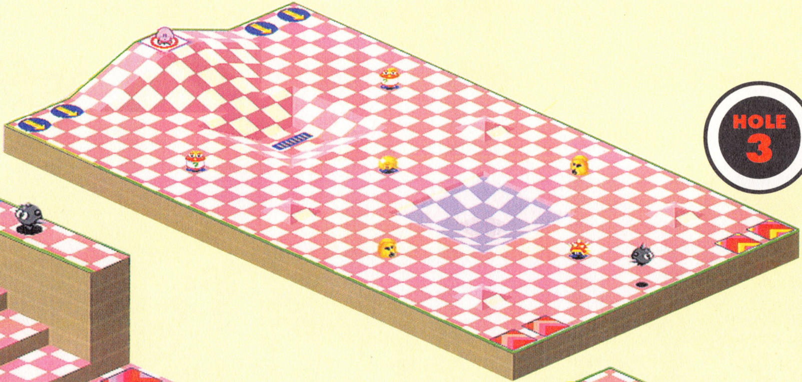
G O R D O



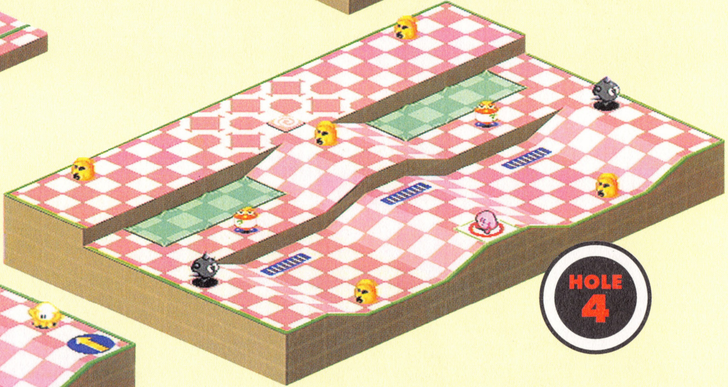
HOLE 1



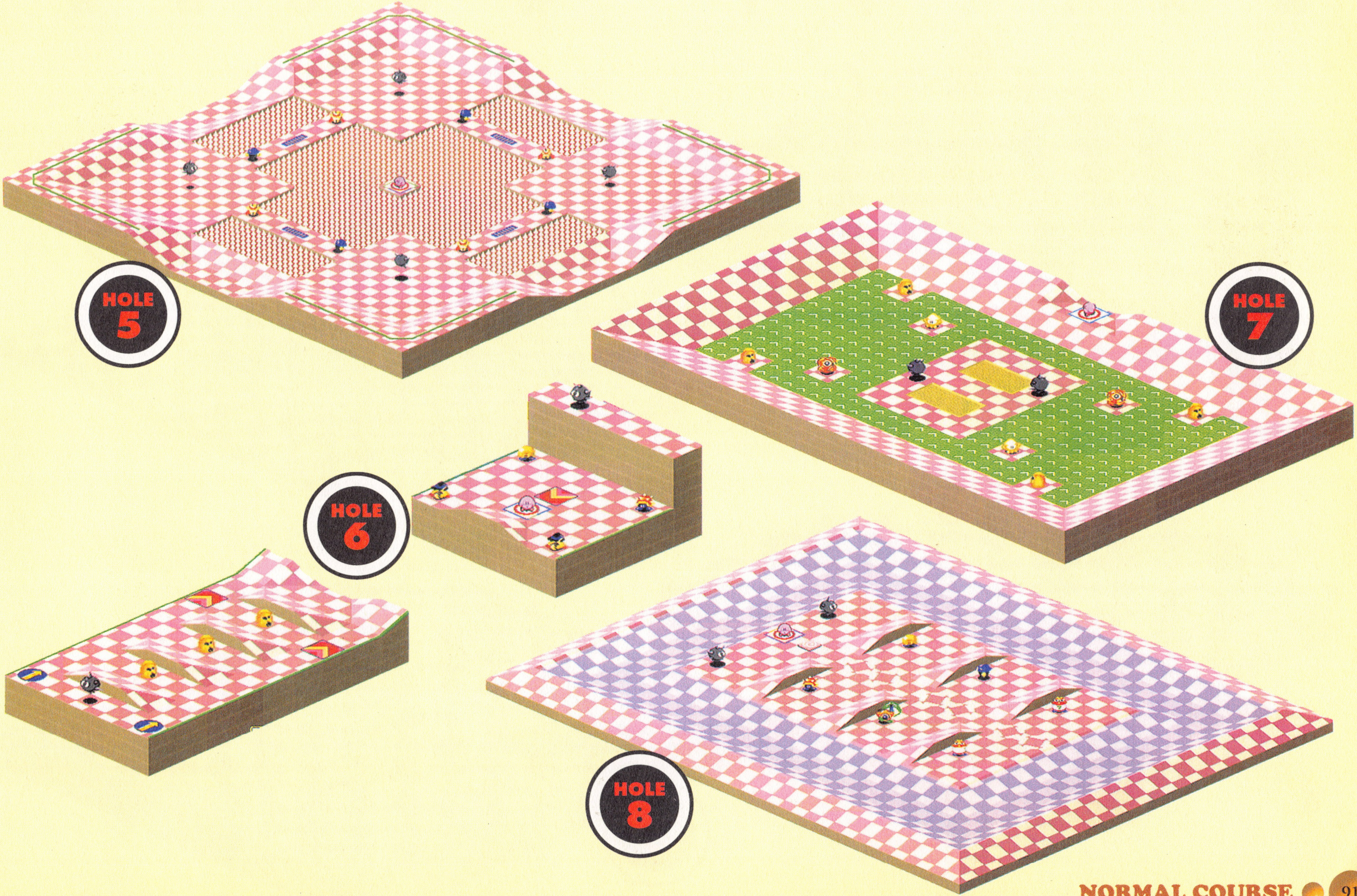
HOLE 2



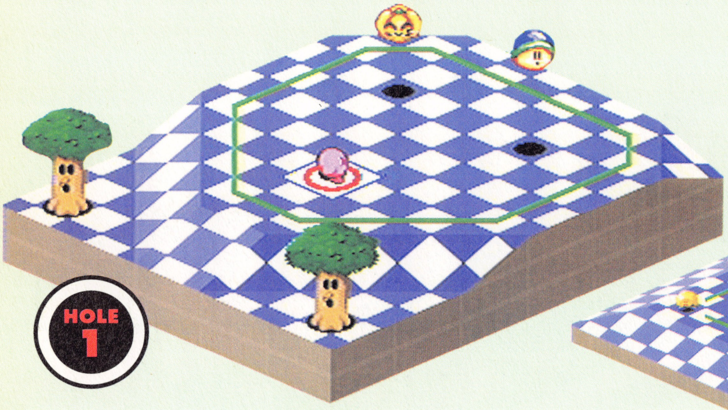
HOLE 3

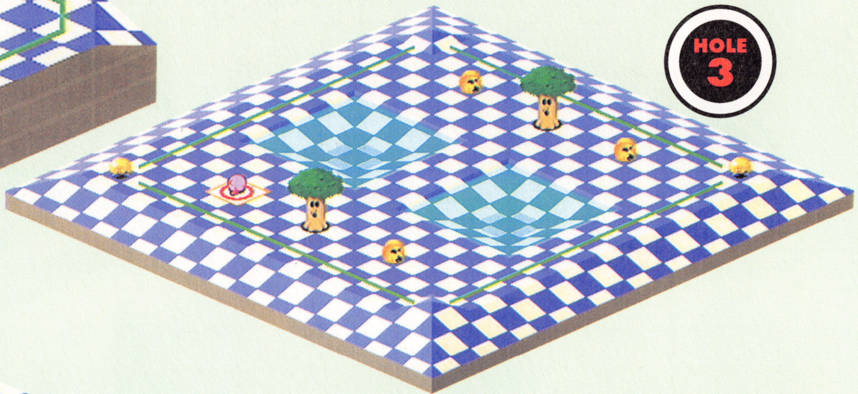


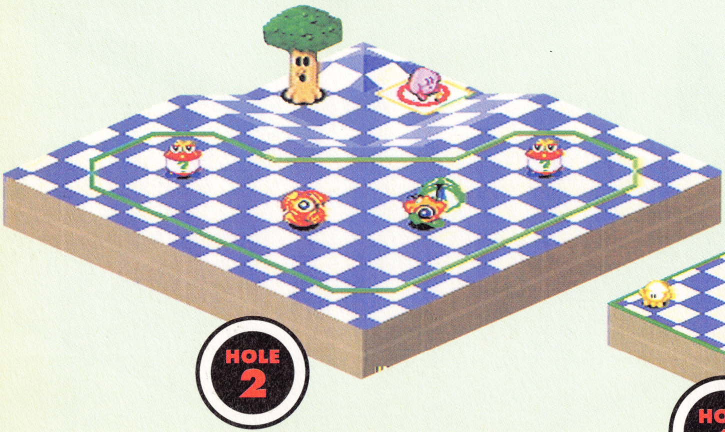
HOLE 4

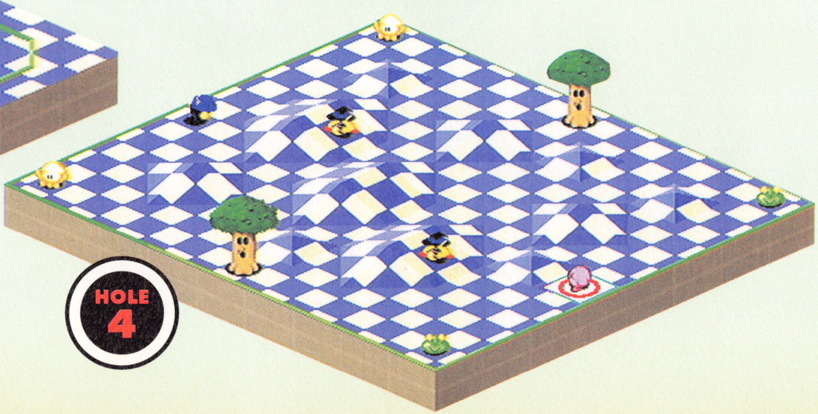

HOLE 5
HOLE 7
HOLE 6
HOLE 8

W H I S P Y   W O O D S

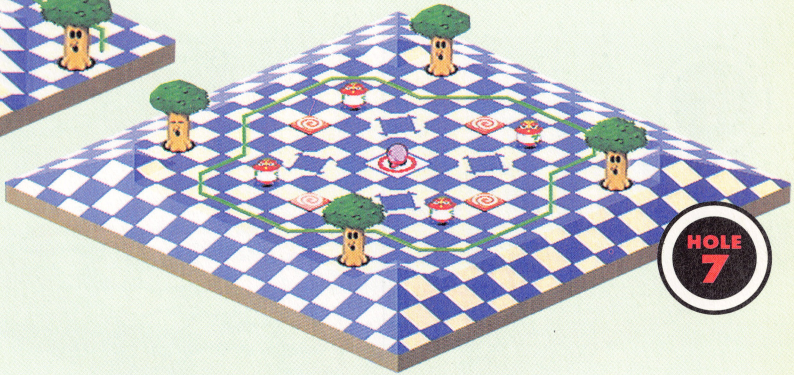


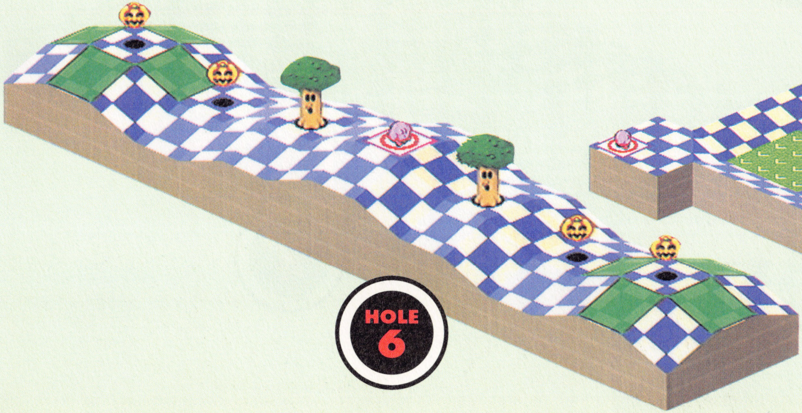


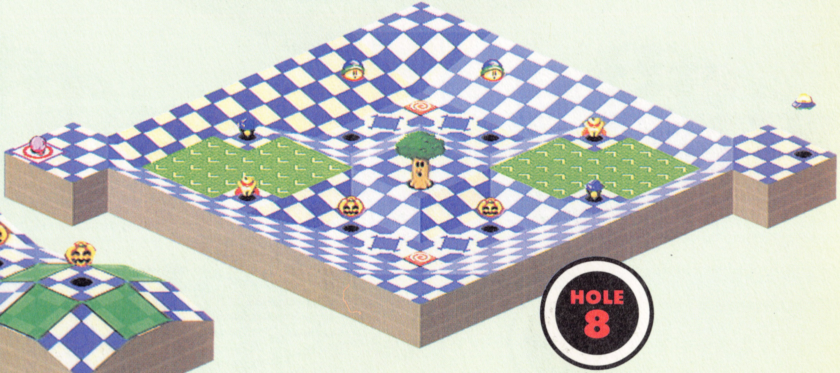




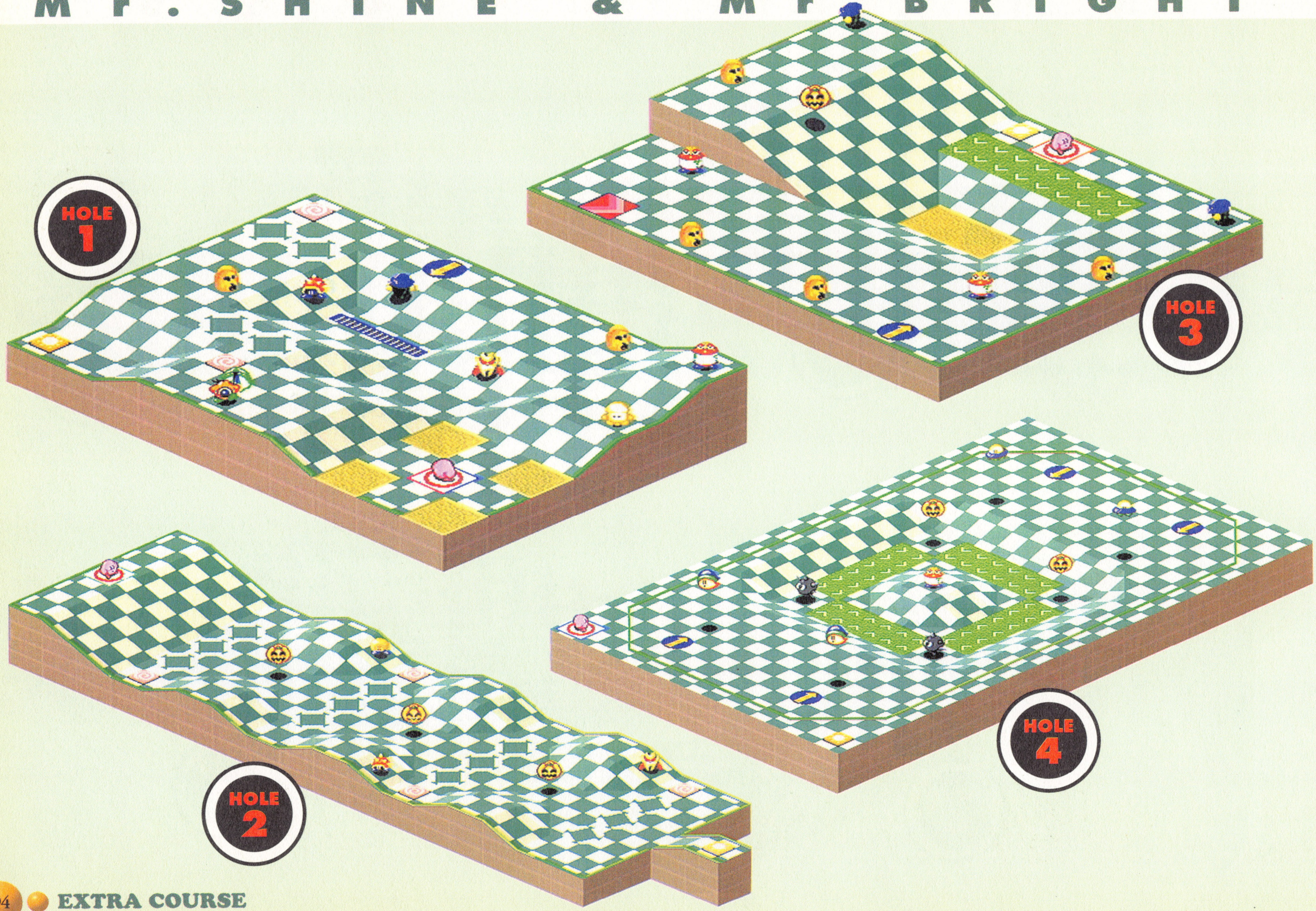

HOLE
5

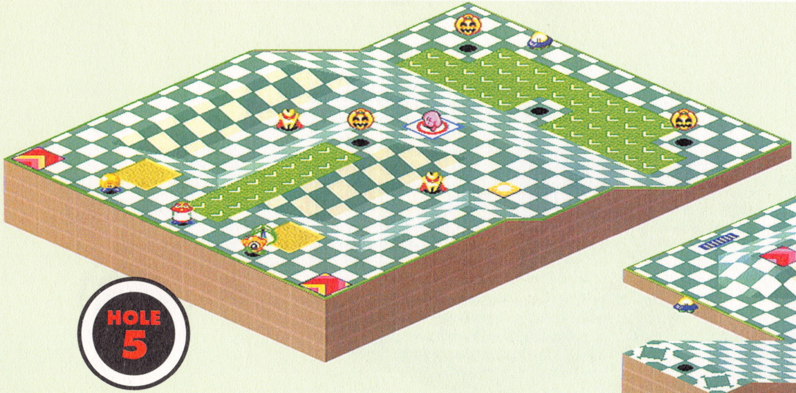

HOLE
7

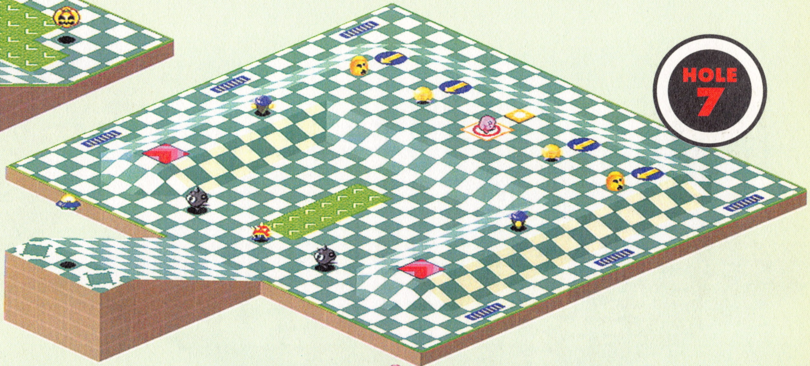

HOLE
6

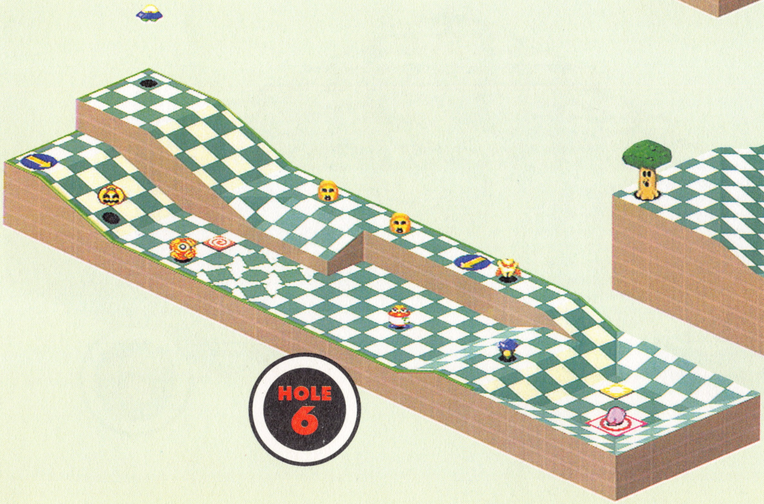

HOLE
8

Mr. SHINE & Mr. BRIGHT




HOLE 5

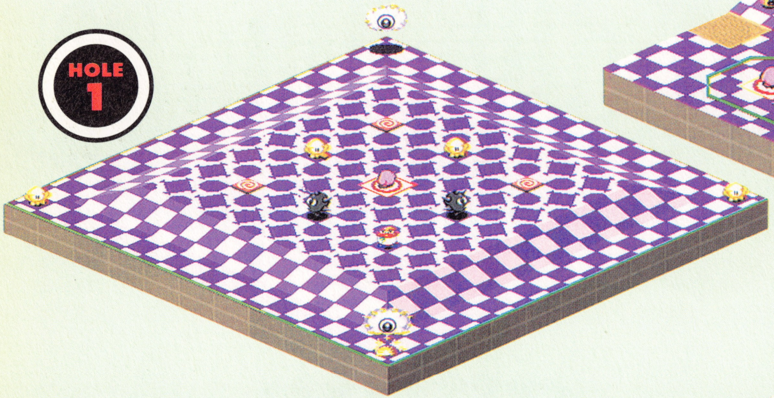

HOLE 7


HOLE 6

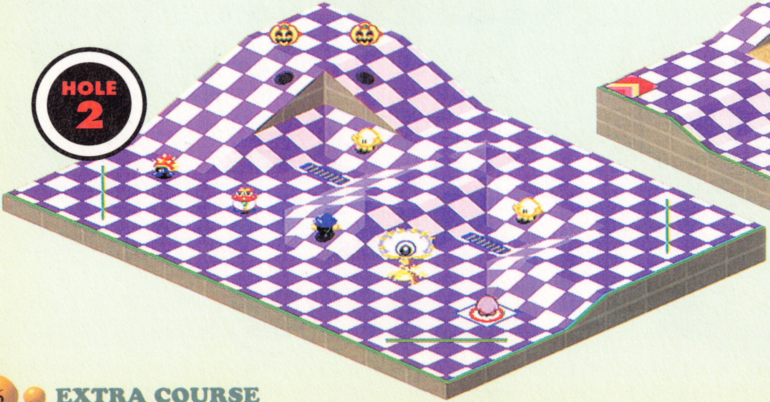

HOLE 8

K R A C K O

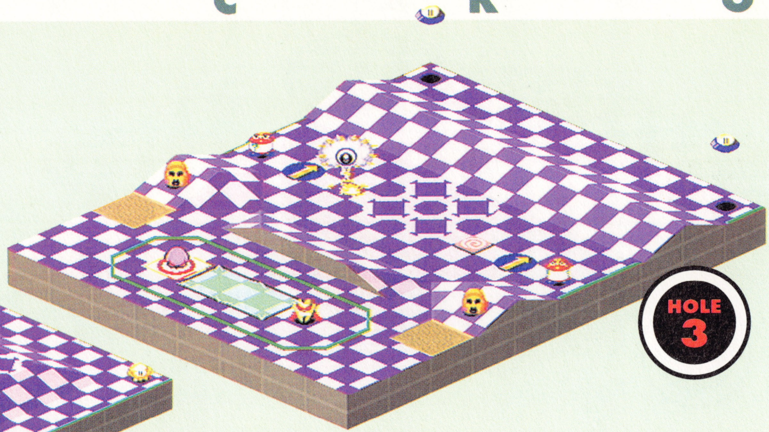
HOLE 1



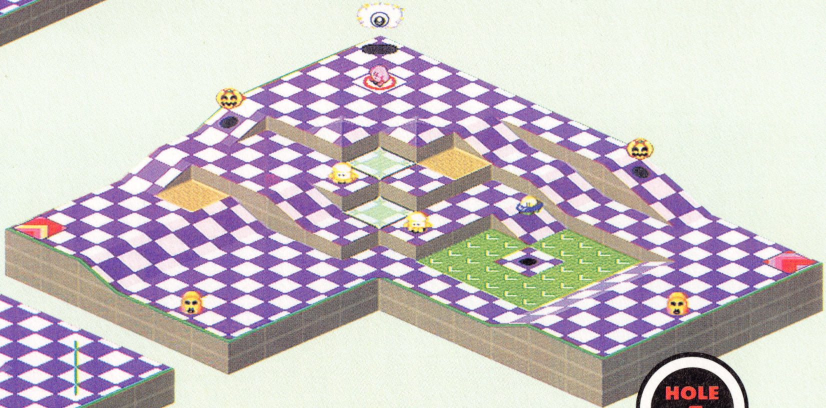
HOLE 2

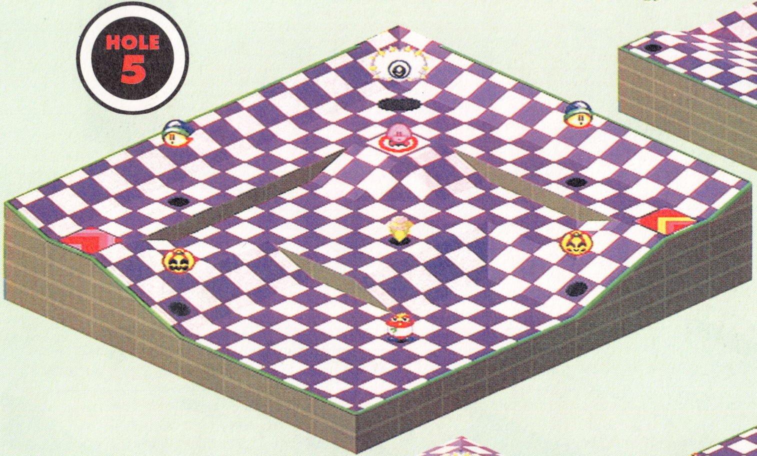


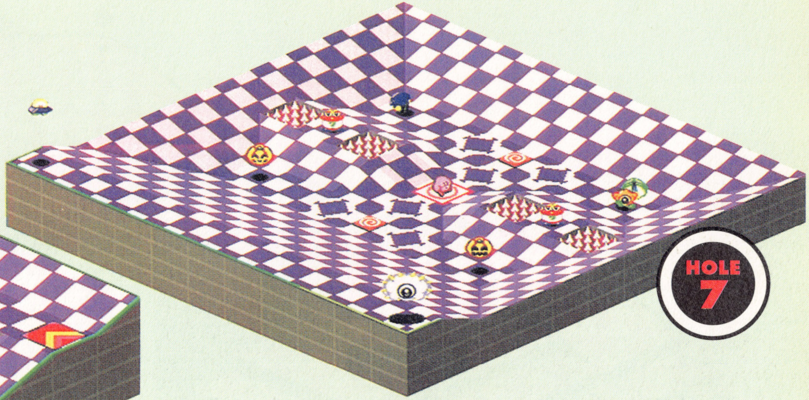
HOLE 3



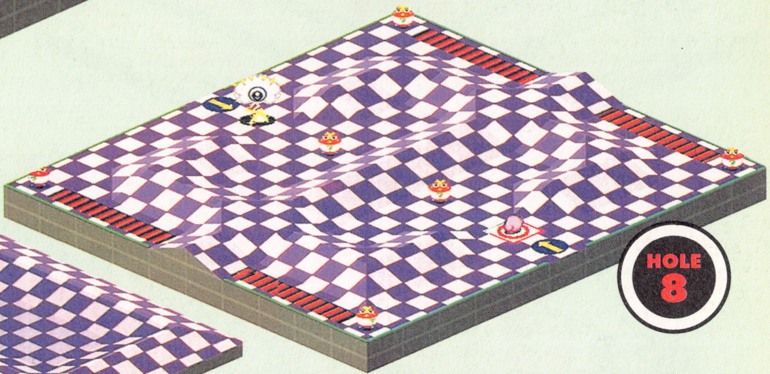
HOLE 4



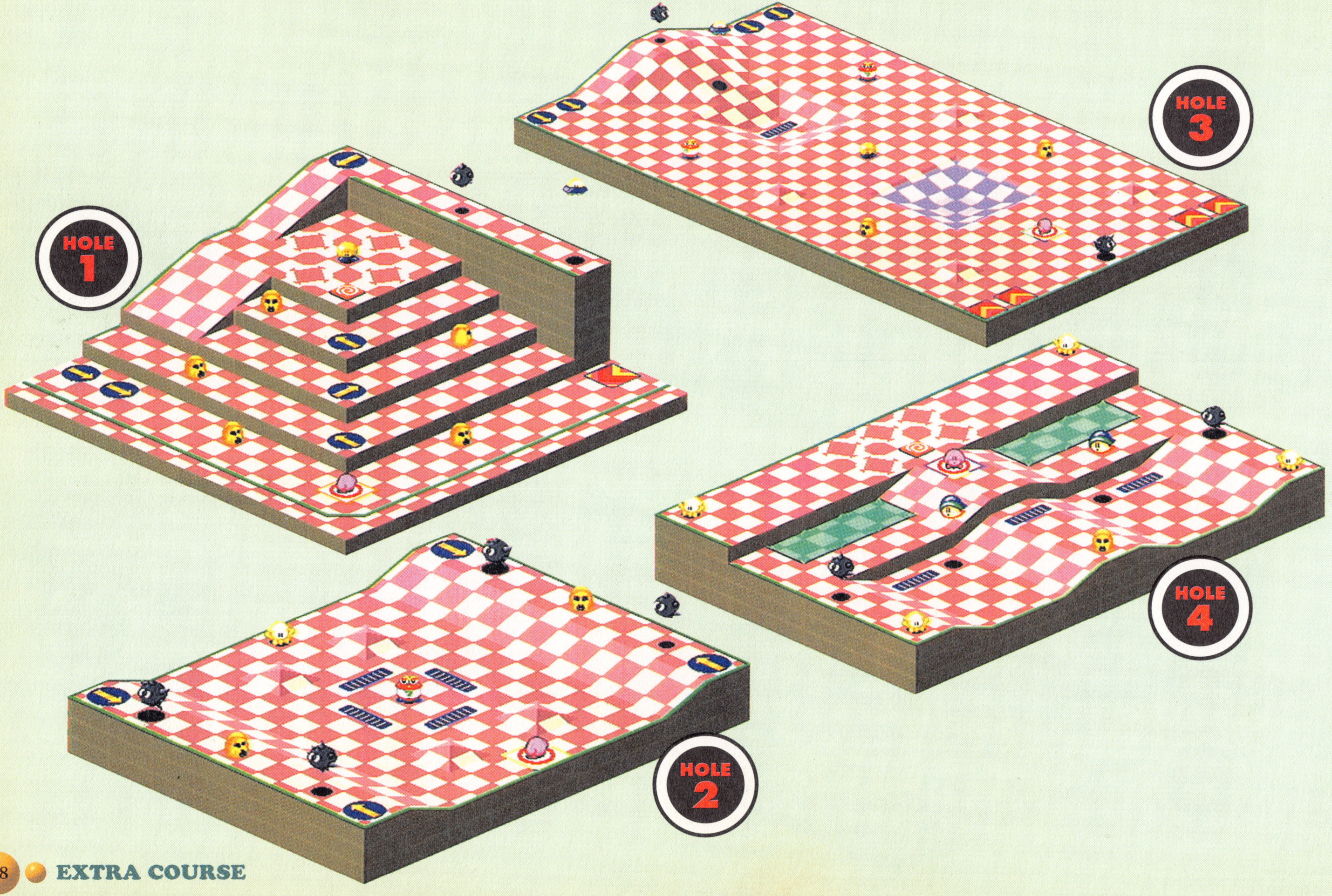

HOLE
5

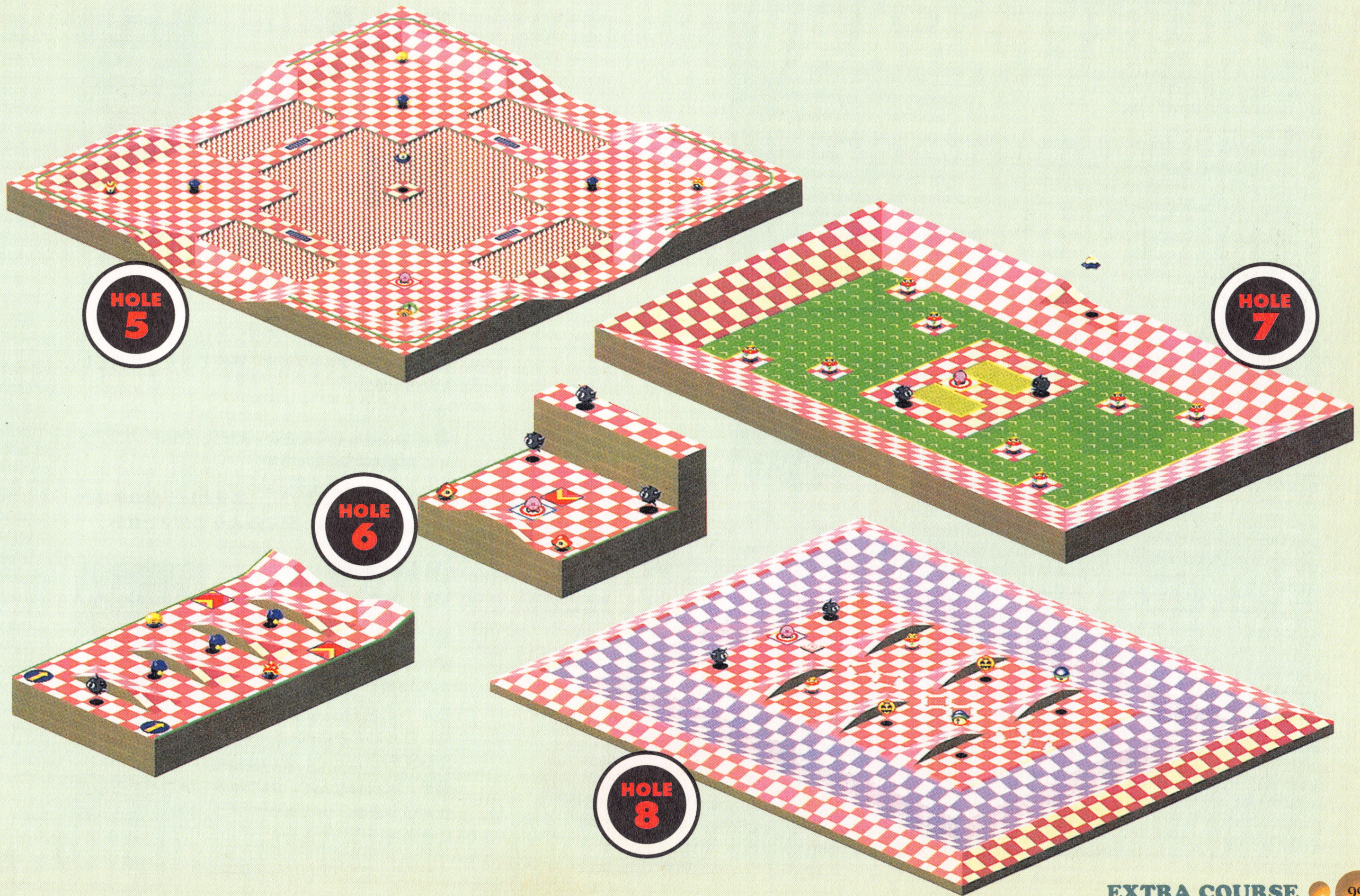

HOLE
7

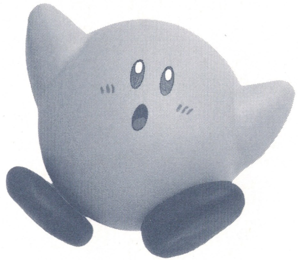

HOLE
6

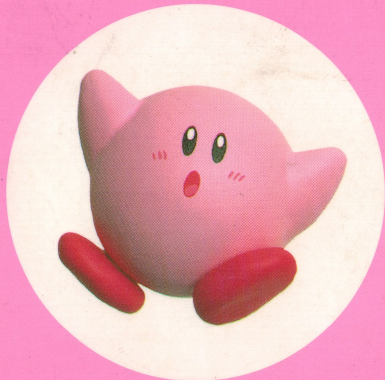

HOLE
8

G O R D O




HOLE 5
HOLE 7
HOLE 6
HOLE 8





雑誌 69912－99
定価930円
（本体903円）

T1069912990938